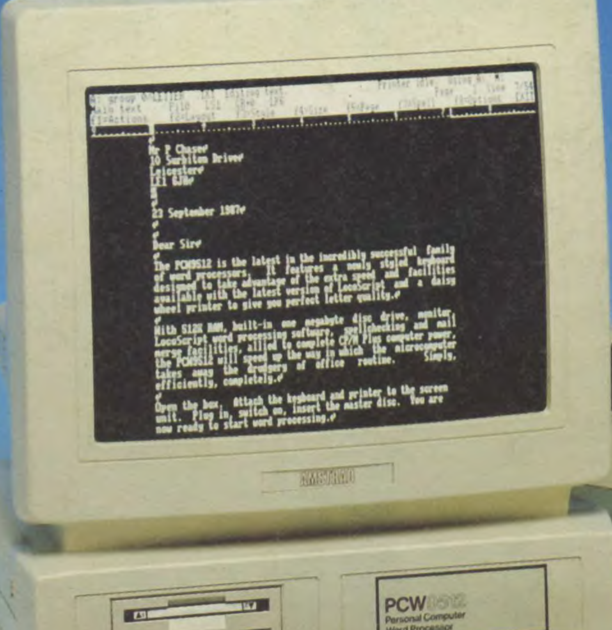


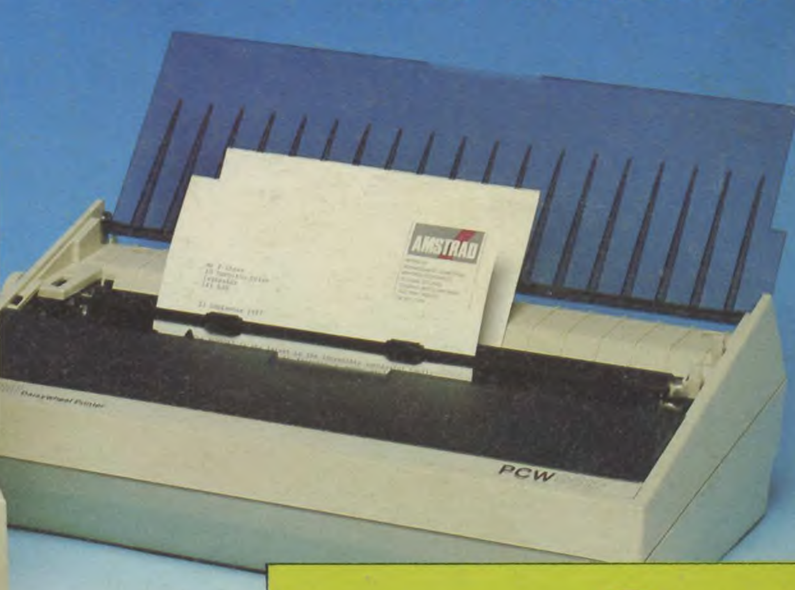
AVANT-PREMIÈRE :

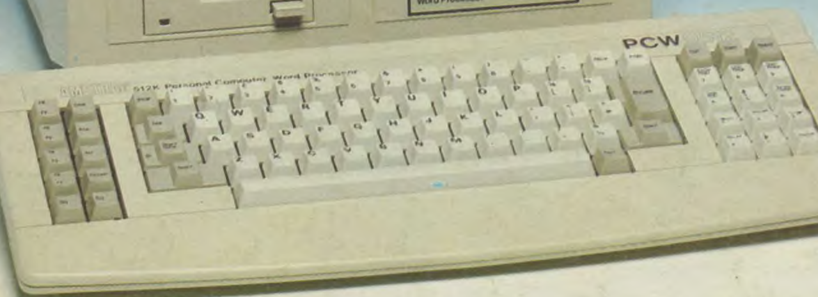
le nouveau PCW 9512

lancé en Europe cet automne

N°26 SEPTEMBRE 1987 20F







Les traitements de textes

DOSSIER : les joysticks pour jouer



BELGIQUE : 145 FB – SUISSE : 6,50 FS – CANADA : 6,25 $C



TROUVEZ LA CLEF DU MYSTERE DE...
SOLOMON'S KEY™
"Un jeu de café et de stratégie auquel risquent de succomber même les critiques les plus coriaces" C & VG
Redécouvrez l'âge des mystères et des intrigues dans un endroit où le trésor légendaire du roi Solomon brillait de tous ses feux. Mais où dans ce réseau de salles mystérieuses se cache la clef suivante qui vous permettra de vous rapprocher de ces fabuleuses richesses. Où, parmi les colonnes de pierre et les périls cachés, se dissimulent les créatures mythiques capables de prolonger votre existence pour vous permettre d'atteindre votre ultime objectif.
CBM 64/128
CASSETTE DISQUETTE
SPECTRUM 48/128K
U.S. GOLD
AMSTRAD
CASSETTE DISQUETTE
ATARI ST
ECRANS TIRES DE VERSION AMSTRAD.
TECMO
U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388



Votre avenir, c'est un monde de machines merveilleuses : machines à travailler, machines à voyager, à détecter de nouvelles ressources, à conquérir de nouveaux espaces.
Toutes pilotées par des ordinateurs, eux-mêmes commandés par... vous ! L'avenir, ça se prépare sérieusement. Dès aujourd'hui. L'amstrad CPC 464 est fait pour ça.
Pour vous faciliter l'apprentissage des connaissances essentielles : mathématiques, géographie, sciences, langues...
Pour vous apprendre à maîtriser l'outil de l'avenir, l'ordinateur, et à en faire un outil de création : dessin, musique... Choisir le CPC 464, c'est choisir le standard d'aujourd'hui : celui pour lequel on crée chaque jour le plus grand nombre de programmes éducatifs, scientifiques, professionnels et de jeux (jouer est aussi une façon d'apprendre).
Choisir le CPC 464 c'est encore choisir le meilleur rapport performances/prix du moment.
2990F avec son écran couleur : le futur est vraiment à la portée de tous.



DE 10H A 20H - 30, QUAI D'AUSTERLITZ 75013 PARIS - METRO :

DE LA MICRO

TOUT LE MONDE Y EST...
TOUT LE MONDE Y VIENT !

Du vendredi matin au dimanche soir : le week-end le plus long, le plus vivant, le plus fou, de la micro-informatique grand public. Les machines, les logiciels, périphériques, les livres... et même les consoles de jeux (nouvelle génération !) Pour tout voir, tout comparer, choisir, et pourquoi pas, acheter. Avec, en prime, des animations d'enfer ! Entre autres la finale des Jeux Micro-Olympiques...
Tout le monde expose, tout le monde s'éclate, tout le monde vient visiter le FESTIVAL de la MICRO.

DU 9 AU 11 OCTOBRE



ESPACE AUSTERLITZ

GARE D'AUSTERLITZ - PARKING · ENTREE SUR LE PORT AUTONOME

SOMMAIRE



N°26
SEPTEMBRE 87

News

Softs

Amstrad Pro

Trucs et bidouilles

Kit

Reportage

Listings

Dossier

Divers

AMSTRAD MAGAZINE est édité par Laser Presse SARL, 5-7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé.
Directeur de la publication : Jean Kaminsky.
REDACTION. Directeur de la rédaction : Jacques Eltabet.
Rédactrice en chef : Mireille Massonnet. **Secrétaire de rédaction :** Suan Ajirent.
Rédacteur en chef adjoint : Frédéric Nardeau. **Chef de rubrique :** Georges Brize.
Comité de rédaction : Eric Charton, Denis Jarril, Michel Merlet, Jean-Claude Paulin, Stéphane Schreiber, Pierre Squelart, René-Paul Spiégel. **Ont collaboré :** Charles Corbou, Alain Pré, Patrick Yoann, Dominique Gourdier. **Illustrations :** Mokeït.
FABRICATION. Secrétaire générale de la rédaction : Françoise Kergreis. **Maquettistes :** André Lévy, Marc Soria. **Montage :** Jean-Jacques Galmiche, Michel Lhopitault.
ADMINISTRATION. Diffusion : Jean-Charles Guérault. **Abonnements :** Martine Lapierre au 43.98.01.71. **Comptabilité :** Sylvie Kaminsky. **Assistante de direction :** Sabine Planque.
Régie publicitaire : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé - Tél. : 43.98.22.22.
Directrice de publicité : Marie-Thérèse Vergani. **Chef de publicité :** Christine Gourmelon-Malherbe. **Assistante de publicité :** Mick Deret.
Commission paritaire : en cours. **Dépôt légal :** 3e trimestre 1987.
Photocomposition : Compo Imprim, 94250 Gentilly. **Impression :** La Haye les Mureaux, Tima Roto.

AMSTRAD MAGAZINE est une publication strictement indépendante de la société Amstrad.



IL A GAGNE !

Dans « Amstrad Magazine » numéro 20 mars 1987, nous lançions un grand concours avec Cobra Soft, autour du nouveau « Meurtres en Série ». Certains d'entre vous se souviennent sûrement. Le premier prix était un week-end dans l'île de Sark, là où se déroule toute l'intrigue du jeu.

Et bien figurez-vous que nous y sommes allés avec le vainqueur et son amie, dans cette île et au mois de juillet qui plus est. Et que même là-bas, alors que toute la France se demandait si un jour l'été allait finir par arriver, nous avons pris des coups de soleil. Oui monsieur (ou madame comme vous voulez !) Sark, c'est une petite île quelque part entre Jersey et Guernesey, à deux heures de bateau (et de mal de mer) de Saint-Malo. Super mignonne : les voitures n'ont pas le droit d'y mettre la roue ! ce qui nous permis de visiter sereinement les hauts lieux de l'enquête « Meurtres en série ».

Le vainqueur, Eric Bardoux, qui a eu le courage de résoudre l'énigme sur un CPC 464, a ainsi eu l'occasion d'aller retrouver l'endroit en grandeur réelle qui cachait le trésor des moines. Nous vous encourageons à en faire autant !



1) Eric Bardoux scrutant l'horizon sarkien. (Des fois qu'un méchant tenterait d'accoster !)



2) Le trésor est caché là-dedans...



3) ...plus précisément là-haut.



4) Le moment le plus rapide du week-end : Bertrand Brocard (Directeur de Cobra Soft) entrain d'essayer de traduire le menu du restaurant anglais !

Les doux travaux d'Hercules

Sémaphore propose désormais un kit « Hercules » permettant l'obtention de ce mode graphique très répandu sur un PC 1512 (équipé d'une carte graphique intégré d'origine).

Pour 1 390 francs environ, il sera possible pour les écrans monochromes d'accéder à une résolution (en deux couleurs) de 720 × 348 au lieu de 640 × 200 pour ce qui est de la carte vidéo d'origine. La matrice de caractère pourra donc passer de 8 × 9 à 14 × 9, ce qui est particulièrement utile (et agréable !) pour des applications de traitement de texte par exemple. Revers de la médaille, contrairement aux cartes Hercules et compatibles qui sont d'une installation aisée et d'une utilisation quasi-immédiate, sur d'autres compatibles IBM-PC, le kit Hercules de Sémaphore devra être installé avec l'aide d'un spécialiste. La raison provient d'une légère modification du moniteur (à cause de l'incompatibilité des signaux du kit et ceux de la carte intégrée). Cette légère modification nécessitant quand même le maniement délicat d'un fer à souder, le mieux est de s'adresser à un technicien (moins d'une heure de travail). Le kit contient donc la carte elle-même et l'équipement de conversion du moniteur. Une fois la carte installée le passage d'un mode graphique à l'autre se fera par un simple commutatteur placé à l'arrière du moniteur.

Le kit contient également les utilitaires d'installation pour GEM. A ce prix, si vous en avez l'utilité, il faudrait être fou pour se priver des joies occulaires provoquées par ce mode.

Une Star polyvalente : la NL 10 V

La société Hengstler commercialise une nouvelle imprimante Star sous la référence NL 10 V, avec un « V » comme dans Vidéotex. En effet, cette dernière est dédiée à ce standard. En vidéotex, elle existe en deux versions connectables au Minitel 1 B : mémoires 8 Ko ou 32 Ko ; elle permet les modes rapide, rouleau, graphique (positif ou négatif, normal ou expansé), les modes transparent, listing ou 40 colonnes. A noter que cette imprimante dédiée Minitel est aussi utilisable avec un micro-ordinateur compatible PC.

Le prix de la polyvalence est fixé à 3 990 F HT plus 866 F HT pour l'introducteur automatique feuille à feuille en option.



AMSTRAD S'ÉTABLIT EN ITALIE

Amstrad International ouvre sa propre structure de distribution en Italie, à Milan. Ceci parce que le marché italien, favorable à notre constructeur préféré était encore timide, mais potentiellement prometteur ; c'est du moins l'explication fournie par les responsables du marketing de Brentwood.

Ils espèrent pouvoir fournir environ 280 000 PC et 290 000 ordinateurs familiaux.

(Parenthèse « privée » : cela va permettre à Riccardo Fadanelli, directeur du marketing chez Ere Informatique, d'aller voir sa « Mama » plus souvent !)

WINGS : OUVERTURE D'UN NOUVEAU POINT DE VENTE

Wings, connu entre autres pour son importation en France des produits Vortex a ouvert depuis le 1er juillet 1987 un nouveau point de vente. Spécialisé en informatique de bureau et télématique il est situé au : 57 rue de Charonne, 75011 Paris.

Suite page 15

BATTLE SHIPS

UNE VERSION INFORMATIQUE DU JEU TRADITIONNEL

PHASE 1 – ENNEMI EN VUE

En vous fiant à votre habilité et votre flair, vous devez diriger vos canon vers l'ennemi insaisissable. Essayez de deviner ses intentions et de la devancer.

Atari ST

Spectrum Cassette
Amstrad Cassette
Amstrad Disque
Commodore Cassette
Commodore Disque
CB/Chèque bancaire
Atari ST

© Elite 1987

PHASE 2 ATTAQUE

Tirez!!! Vos canons et bombardiers passent à l'action. Les remarquables graphiques de la bataille vous donnent, à vous le Commandant, une vue de la bataille continuellement mise à jour.

Atari ST

PHASE 3 – SOUS LE FEU

C'est votre flotte qui se trouve maintenant en plein cauchemar. Cerné par les bombardiers et sous le feu des canons ennemis, vous devez déjouer la flotte de votre adversaire et vous préparer à contre-attaque.

Atari ST

PHASE 4 – VICTOIRE

Victoire tant attendue. Ecoutez la fanfare de la victoire accompagnée de superbes détails graphiques.

Atari ST

ELITE SYSTEMS SARL
1 Voie Félix Eboué,
94000 Créteil,
Paris
Tél: 43.39.23.21
Télex: 220 064, ext 3076

Les meilleurs titres Elite sont disponibles auprès des bons concessionnaires de logiciels.

BATTLESHIPS

elite

Loriciels

tant qu'il y

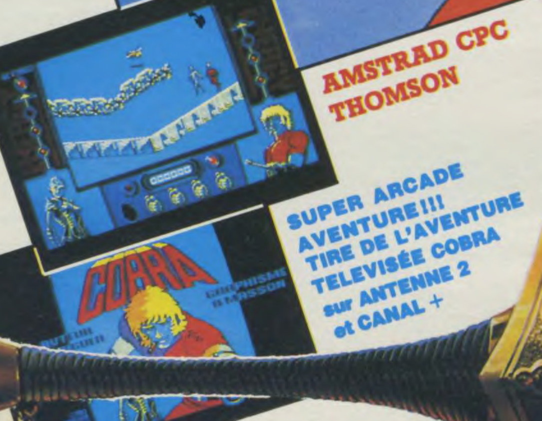
COBRA : Tiré du dessin animé que vous avez sûrement tous vu sur Antenne 2 et Canal +. COBRA vous entraîne dans une folle aventure où il aura à combattre son éternel ennemi : SALAMANDAR.

MISSION : un super jeu Arcade/Aventure où la réflexion a aussi une grande importance. Vous aurez à traverser plus de quatre-vingts salles où vous découvrirez des armes différentes qui vous permettront de progresser. Mais progresser vers quoi, où... vers qui ! A vous de le découvrir en tentant d'éviter les multitudes ennemis et pièges que vous rencontrerez.

AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC et compatibles
ATARI ST
THOMSON

loriciels®
MISSION
AMSTRAD cpc 464-664-6128 CASSETTE

loriciels®
COBRA



AMSTRAD CPC
THOMSON

SUPER ARCADE AVENTURE!!!
TIRE DE L'AVENTURE TELEVISÉE COBRA sur ANTENNE 2 et CANAL +

LORICIELS



AUCHAN
JOUE
LE JEU!
159F
la disquette*
Leader pack
Auchan
• GHOSTS' N GOBLINS
• SORCERY
• SUPERCOPTER-AIRWOLF 2
• BOMBJACK
• ACE
compilation
de 5 jeux vedettes
THE LEADER PACK
En vente dans tous les magasins AUCHAN rayon micro-informatique
*Existe également en cassette : 119 F
La vie Auchan
CONFLUENCES



Suite de la page 10

LE PC 1640 FAIT COULER BEAUCOUP D'ENCRE

Nos amis britanniques sont une fois de plus extrêmement volubiles concernant Alan Sugar et son nouveau PC 1640 (dont nous rappelons que le lancement officiel en Europe se fera lors du PCW Show de Londres le 23 septembre.

La polémique bat déjà son plein, à en croire les revues anglaises, sur les questions des marges pour les revendeurs, sur celles des stocks de PC 1512 et sur le défi lancé au monde rigide de l'informatique professionnelle. Quant à nous, nous attendrons impatiemment le momment où nous aurons devant les yeux cette nouvelle machine avec sa nouvelle carte graphique MIGA. En attendant, sachez qu'un distributeur anglais, DDL prend déjà les commandes pour le marché britannique. Preuve d'une arrivée en force... A suivre.

Les cadres privés de 36.15

Le Minitel a été, à l'origine, conçu pour offrir aux entreprises des moyens accrus d'information et de communication. Avec l'apparition des messageries et bagatelles en tous genres, le Minitel s'est considérablement « raréfié » sur les bureaux... Même constat pour les cartes Modem sur compatibles. Désormais, vous pourrez convaincre votre patron de l'utilité d'une carte modem dans votre micro sans le faire frémir d'horreur à la pensée de ce que pourrait être la facture téléphonique à la fin du mois.

En effet, la Commande Electronique commercialise la carte bien connue LCE-TEL en version « X », avec accès Télétel 3615 interdit. Bridée mais bien utile aux vrais « pros », elle permet donc l'émulation Minitel (compatibilité Minitel 1B), le stockage de page Vidéotex, le transfert de PC à PC et coûte le même prix que la version « Normale » autorisant l'accès au 36.15 : 2 490 francs HT.

La nouvelle version de la carte LCE-TEL permet désormais la numérotation multifréquence en plus de la numérotation impulsionnelle de la carte initiale. Par ailleurs, les serveurs 80 colonnes sont automatiquement reconnus lors de la connexion.

Nouvelle Hardcard

40 Mo pour 25 mm d'épaisseur ; la nouvelle Hardcard (la Vraie !) commercialisée par La Commande Electronique dispose désormais d'une capacité de stockage de 40 Mo tout en conservant sa « ligne minceur » de 25 mm ce qui lui permet de n'occuper qu'un seul slot d'extension dans votre PC. De technologie Winchester, elle dispose de deux disques magnétiques de 3,5'' et quatre têtes, le tout contrôlé par une servo-commande et autorisant des accès très rapides. Résistante à des chocs de 100 G ou 10 G (en fonctionnement), elle dispose d'un système de blocage des têtes. Livrée préformatés, cette Hardcard de 40 Mo jouit, outre une grande miniaturisation, d'une faible consommation, ce qui permettra aux compatibles ayant des alimentations déjà passablement surchargées de pouvoir malgré tout disposer d'un disque dur de 40 Mo.

Conçue pour fonctionner sur PC, XT, AT et PS2 (model 30), cette carte est vendue 10 950 francs HT.



EN DIRECT DES CLUBS

LADAPT, informatique et formation professionnelle

Le Service Etudes et recherches de l'association reconnue d'utilité publique "LADAPT" (Ligue pour l'Adaptation du Diminué Physique au Travail) crée depuis quelques années des didactitiels pour les adultes et jeunes en reconversion professionnelle. Depuis cinquante ans, LADAPT formait selon des méthodes "traditionnelles". Aujourd'hui l'association fait appel pour ses remises à niveau et didacticiels au monde IBM et compatibles.
Ainsi, les didacticiels déjà réalisés portent sur "la facture dans tous ses états" (fonctions et usages de la facture étudiés à partir de situations courantes et scénarios concrets), "initiation à la mécanique", et "initiation à l'électricité". Deux autres "initiations" sont en préparation : électronique et informatique. Le prix de ces formations oscillent entre 700 et 800 francs (prix pour l'achat en nombre) et sont disponibles auprès de LADAPT. Pour tout renseignement, contactez M. Stiker ou Mme André, 185 bis, rue Ordener - 75882 Parix cedex 18. (16) 1.42.64. 59.99.
Par la même occasion, s'il se trouve parmi nos lecteurs des "âmes désintéressées" (bénévolat si possible) pour transcrire ces didacticiels de PC à PCW, CPC ou autres machnines et ce, afin d'en faire profiter le plus grand nombre, contactez le service études et recherches de LADAPT.

Formation à la Télématique

Partant du principe que la création d'un serveur n'est pas aussi aisée qu'il y paraît, GOTO Informatique et le groupe Michel Diaz Informatique ont passé des accords afin de permettre l'organisation de sessions de formation à la télématique et de création de centre serveurs. Chaque session durera une journée pendant laquelle vous pourrez apprendre tout ce qui est nécessaire à la création, la gestion d'un centre serveur performant et la création de pages Vidéotex. L'outil utilisé sera bien sûr le micro serveur Hostel développé par Goto Informatique et les formations se dérouleront dans les locaux du Groupe Michel Diaz à Paris ou Lyon. Le coût d'une journée est fixé à 4 000 F H.T.
A noter qu'un programme de niveau 2 est prévu pour septembre. Renseignements et inscriptions :
— Goto Informatique, 445, boulevard Gambetta, 59976 Tourcoing. Tél. : (16) 20.36. 32.33.
— Groupe Michel Diaz Informatique, 84, rue d'Hauteville, 75010 Paris. Tél. : (1) 42.46. 70.69.

UFC SUR MINITEL

L'Union Fédérale des Consommateurs de Seine-et-Marne a mis en service le 1er juin 1987 un centre serveur Minitel au service des consommateurs. Le matériel utilisé est un CPC 6128 Monochrome, un kit serveur KENTEL, un Minitel réversible. Ce service fonctionne 24h/24 et sept jours sur sept (sans défaillance).

Le serveur est accessible au 64.09.83.33 et a totalisé en un mois pas moins de 150 appels ; il propose entre autres rubriques : adresses et permanences des Unions de Consommateurs de Seine-et-Marne, un journal télématique réactualisé tous les mois, les titres de Que Choisir ? sur un an. Une BAL est en projet. Pour plus de renseignements : Patrick EVRARD, UFC BP 26, 77981 St-Fargeau Ponthierry CEDEX. Minitel : (1) 64.09.83.33. Tél. : (1) 64.09.85.89 (répondeur)

C.I.A. : Centralisation informatique

Sans aucun rapport avec la très célèbre CIA américaine, le C.I.A. ou Cercle International Amstrad vient de se créer. Le but de cette association est de réunir un maximum de clubs Amstrad et de créer ainsi un réseau de correspondance et d'échanges internationaux. Leur mission sera de centraliser la création de différents Clubs et de les redistribuer parmi les clubs membres grâce à une publication mensuelle.
Si vous êtes dirigeant de club et que vous souhaitez vous associer à cet astucieux projet de communications inter-clubs, vous pouvez contacter Jérôme au : C.I.A. A73 L'Estello, Chemin de l'Olivet, 06110 Le Cannet-Rocheville.
Tél. : (16) 93.46.95.63.



DIGITAL HIRING A VOTRE SERVICE

Créée sous le statut loi de 1901 (sans but commercial), cette association prête du matériel, des logiciels et des livres à ses membres. Les adhésions serviront exclusivement à acheter d'autres livres, d'autres logiciels et matériels. Vous pourrez même retenir un objet par Minitel, pour ceux qui en possèdent un, ou par courrier ou encore par téléphone. Pour plus de renseignements, contactez DIGITAL HIRING, Impasse des Trembles, CIDEX 50, Amayé-sur-Orne, 14210 EVRECY, ou, à partir du 10 août, téléphonez au : (16) 31.80.41.98 à partir de 14 heures.

TRANSMITEL : DES RESEAUX PERSONNELS

Le 20 mai 1987 est né sur Minitel le réseau télématique TRANSMITEL 3. Réalisé sur un Amstrad PC 1512 Double Drive Monochrome et le logiciel Mastermin (de MINIPUCE), Transmitel 3 a pour service vedette Equinox, serveur grand public comprenant une messagerie, des forums et différentes rubriques traitant de sujets ecclectiques tels qu'informatique (bien sûr), musique etc.
Pour plus d'informations, vous pouvez joindre cette association par Minitel au : (16) 91.41.18.16.
Pour tout courrier, adressez-vous à : Olivier LE POGAM, B2, Domaine de Valbois, rue Henri Tomasi, 13009 Marseille ;
A noter l'existence de trois autres réseaux télématiques réalisés sur Apple :
Transmitel 1 : (16) 91.76.01.61
Transmitel 2 : (16) 91.76.21.91
Transmitel 5 : (16) 91.35.04.14

Serveurs

La Télématique Assistée par Ordinateur (Amstrad, évidemment !) peut être une aventure personnelle. Si celle-ci vous tente, sachez qu'un de nos lecteurs, Philippe Grussenmeyer (habitant le Bas-Rhin) a mis en place, pour votre usage, un micro-serveur sur 6128 et kit Kentel. Ce serveur, baptisé CPCTEL est exclusivement dédié aux Amstrad CPC et est accessible du vendredi soir 21 h au samedi matin 8 h (EXCLUSIVEMENT) en composant le (16) 88.09.94.95 (RTC).
Vous pourrez y trouver sept rubriques accessibles par un sommaire principal : news, trucs et astuces...
Les expériences personnelles méritent d'être encouragées ; dont acte.



Clubs

• Que ceux de nos lecteurs qui habitent Contrexeville ou ses environs se réjouissent : nous avons le plaisir de leur annoncer la naissance d'un nouveau Club Amstrad à la M.C.L. de Contrexeville. Les réunions se tiennent deux jeudis par mois et le club naissant comprenait déjà une douzaine de personnes lors de sa première réunion. Le matériel va du CPC 464 au PC 1512 et le but de ce club est de permettre un échange d'idées et d'effectuer des travaux en commun. Si vous êtes intéressé contactez : M. HUC Pascal, Bat 35, rue d'Artois, 88140 Contrexeville.

• Un Club Amstrad vient de s'ouvrir au Centre de Micro-informatique X2000 du Foyer Rural de Puyricard. Cette association s'est donnée pour but de diffuser le plus largement possible la culture scientifique de la région Aixoise. Ce nouveau club se propose donc de réunir tous les passionnés (mercredi et samedi de 15 à 18 heures) afin de développer ensemble des thèmes tels qu'initiation au Basic, à l'Assembleur, digitalisations d'images, création et échanges d'utilitaires, jeux, etc.

L'adhésion est fixée à 150 F pour l'année. Pour tous renseignements complémentaires, écrivez au :

Foyer rural de Puyricard, centre de formation X2000, Ancienne Ecole, 13540 Puyricard.

Tél. : (16) 42.92.17.79, ou serveur télématique RTC au (16) 42.92.15.16.

Amstrad partout dans vos loisirs...

Quand fatigué par de longues heures de programmation acharnée vous voudrez vous délasser en regardant un bon film vidéo, il vous faudra désormais encore penser Amstrad.

En effet, le "HQ VCR 4600 MK II" d'Amstrad est le premier d'une gamme de magnétoscopes de salon. Au standard VHS, il est donné comme étant entièrement compatible Canal Plus (non... Amstrad ne fait pas de décodeur !).

Ce magnétoscope à commandes et chargement frontaux permet la mémorisation de cinq programmes sur une période de quatorze jours. Normalement disponible, il dispose — outre ses caractéristiques techniques — d'un atout supplémentaire : son prix. Il ne renie pas ses origines Amstrad et annonce 3 990 F télécommande comprise. Une bonne affaire... non ?

Heraklios, un utilitaire PCW :

Dans la collection « Util », Esat Software présente un logiciel très attendu par les possesseurs de PCW, Heraklios. Celui-ci va en effet vous permettre des manipulations de fichiers, disquettes, etc. Il permet entre autres fonctions de faire un plan d'occupation de la disquette et de localiser des fichiers sur le disque, d'empêcher l'effacement involontaire des programmes, de formater deux fois plus vite vos disquettes vierges (selon 3 types de formatage) et de copier des fichiers. Heraklios, bien documenté, est entièrement dédié aux utilisateurs de PCW et devrait coûter environ 350 francs.

LIRE

Frankenstein : sang pour sang censuré...

Décidément, l'éditeur britannique CRL a le chic pour s'attirer les foudres du "British Board of Film Classification". Après un logiciel qui avait beaucoup fait parler de lui, Dracula, voici le couperet de la censure tomber sur le cou du pauvre Frankenstein... Verdict, comme pour Dracula, Frankenstein sera interdit au moins de 15 ans ! Cela ne semble pas beaucoup inquiéter la firme CRL qui risque encore de bénéficier d'un beau "coup médiatique" (la preuve !).

A l'origine de la décision de la Censure, la volonté de CRL de coller au texte original de la nouvelle de Maria Shelley. Résultat : des images digitalisées et des textes jugés comme pouvant "perturber" des enfants de moins de 15 ans... Après les films, les livres (et dernièrement les revues) le logiciel risque-t-il, en France, de se retrouver dans le collimateur ?

Transférez sans peine vos fichiers Tasword

Ô combien d'utilisateurs de Tasword CPC, passés sur Compatibles, se sont posés le cruel problème du transfert de leurs précieux fichiers... Sémaphore, la dynamique société suisse diffusant le fameux Tasword en version française, a pensé à ce problème et vous propose un nouveau service de conversion de fichiers Tasword d'un format à un autre. La tarification de cette conversion semble tout-à-fait raisonnable si l'on prend en considération l'investissement matériel qu'un tel transfert de format 3" (Tasword CPC ou PCW) à 5'25 (tasword PC) réclame, sans compter le temps — et les « petits énervements » — inhérents aux différentes phases de manipulations.

Ce service est assuré postalement (en recommandé), dans la plus grande confidentialité, avec un délai prévu de cinq jours à compter de la réception. Une bonne solution. Sémaphore — CH 1283 La Plaine (Suisse). Tél. : 19.41.-22.54.11.95.



Les sociétés bougent

Borland International France : des accords significatifs...

Il y a six mois, Borland lançait une politique "grands comptes" qui commence aujourd'hui à porter ses fruits avec la conclusion d'accords très importants tels que des accords-cadre avec le CNRS, la Régie RENAULT ou EDF-GDF.
L'accord avec le CNRS porte sur l'ensemble de la gamme scientifique, bureautique et langages (pour mémoire, signalons que le parc du CNRS est supérieur à 4 000 machines), le contrat avec RENAULT porte sur le programme de gestion et d'analyse de données REFLEX ; enfin, le 13 mai dernier Borland a passé un accord avec EDF-GDF pour l'ensemble de la gamme (EDF-GDF dispose d'un parc de plus de 8 000 micros).
Joël Poggiale, Directeur commercial de Borland International se déclare satisfait (on le serait à moins !) de cette nouvelle orientation de la firme vers une plus grande collaboration avec les entreprises françaises.

Une nouvelle gamme pour Ere Informatique

Ere Informatique a signé un accord pour avoir l'exclusivité du nom et du logo de la célèbre revue Métal Hurlant. La nouvelle gamme Ere portera donc ce nom célèbre dont l'image de marque coïncide avec le contenu de la nouvelle collection.
La nouvelle gamme complémentaire déjà forte de trois titres dans les genres aventure, humour et SF/Fantastique vise donc un public qui devrait se reconnaître dans la caractérisation qu'inspire le label « Métal Hurlant » à la nouvelle collection.

Wordstar 2000 version 2 ; encore plus de puissance

SND Micropro France annonce la sortie de Wordstar Version 2 en Français qui se caractérise principalement par l'intégration au logiciel d'une application de gestion de fichiers pour les mailings (publipostages).
Wordstar 2000 V.2 inclut désormais de nombreuses autres fonctions dont la numérotation de paragraphes, l'ordonnancement de tables des matières, des listes d'index automatiques, l'édition en mode multicolonnes ; incorporant plus de 250 drivers d'imprimantes (ce qui permet de couvrir la quasi-totalité des imprimantes standard), la version 2 permet les justifications à l'écran, la gestion de fenêtres et de listes d'abréviations usuelles, Cinq fonctions mathématiques, et un correcteur orthographique.
Ce traitement de texte qui, on le voit bien, a su évoluer et aller plus loin que le « simple » traitement de texte sera commercialisé au même prix que la version précédente, soit 5 850 francs HT.

Société Nouvelle de Distribution MicroPro France
10, rue de Navarin
75009 Paris
Tél. : (1) 42.80.58.84



Joindre LOGYS

Prenez-note de la nouvelle adresse !
Les sociétés bougent. Au sens propre comme au figuré et nous en avons fait l'expérience... Page 95 de notre numéro 25 nous donnions une (ancienne) adresse pour joindre l'éditeur de logiciels professionnels LOGYS. Mea Culpa, toutes nos excuses à cet éditeur et aux lecteurs qui ont essayé de le joindre à cette ancienne adresse... Voici la nouvelle adresse à noter dans votre agenda : LOGYS 36, rue Nollet, 75017 Paris. Tél. : (1.1) 42.93.29.00.

Librairie et Discothèque par Minitel

Libritel et Discotel : voici deux codes d'accès à noter sur vos tablettes. S'adressant à tous ceux qui veulent gérer au mieux leur temps de loisir, Libritel est la première librairie télématique. Libritel et sa consœur Discotel ont été créées sur le constat "qu'aucune librairie classique n'est en mesure de procurer à ses clients les 175 000 titres existants en moins de 48 heures". Libritel et Discotel veulent utiliser la puissance et la rapidité offerte par le Minitel dans la prestation de services. Accessible par le 36-14, Libritel vous permettra de trouver le livre ou le disque qui vous manquait, et ce 24 h/24. Une bonne idée.

ERE Informatique compile pour vous...

Les amateurs de jeux d'ordinateurs peuvent commencer à se réjouir. Ere propose en effet depuis le début juin une première compilation regroupant sur une même disquette ou cassette Macadam Bumper, Pacific et Mission 2. Pour la rentrée est prévu un second volume regroupant Crafton & Xunk, Electric Wonderland et Contamination, suivi d'un troisième composé de Sai Combat, Robbot et Eden Blues.

Siren Software aime Esat Software

L'éditeur anglais Siren Software aime décidemment beaucoup les logiciels français. Après avoir pris à son compte la distribution outre-manche du français Micro-C (PCW paint, Ramdisk), distribue désormais le très célèbre éditeur ESAT Software. L'accord porte sur l'un des célèbres « utilitaires de copie de sauvegarde personnelle », Translock II et sur un utilitaire de qualité, Echosoft qui portera en Allemagne et Grande Bretagne le nom d'Ultra Sound, soi-disant plus évocateur.
Un autre accord de distribution a été passé entre Romantic Robot (vous savez, la cartouche de backup !) et Esat Software, son importateur en France. Il concerne la distribution du très controversé « Hercule » qui subira quelques modifications avant d'être distribué en Angleterre (adjonction d'un éditeur de secteur universel, amélioration des vitesses de lecture et d'écriture etc.).

Innelec et 3 M

Nous vous avions parlé, dans un précédent numéro, des supports magnétiques 3M, sponsor officiel des Jeux Olympiques de 88. Le célèbre fabricant est désormais distribué par INNELEC qui, dans un souci de répondre aux exigences de ses clients, propose maintenant une série de disquettes et cartouches numériques 3M.
C'est donc un nouveau contrat d'importance qui vient accentuer plus encore la présence d'Innelec sur les marchés professionnels.



Suite page 23

EQUIPEZ VOTRE BUREAU EN AMSTRAD CET ETE, C'EST 1700F PLUS LEGER.



OFFRE SPÉCIALE

(DISPONIBLE CHEZ 500 REVENDEURS JUSQU'AU 31 AOÛT 1987)

L'ORDINATEUR COMPATIBLE AMSTRAD
PC1512-512 Ko - double disquette
Moniteur graphique monochrome

L'IMPRIMANTE GRAPHIQUE AMSTRAD

LES LOGICIELS PROFESSIONNELS SUPERCALC 3 et WORDSTAR 1512 + GEM DESKTOP, GEM PAINT, BASIC...

7 990 F* + TVA

*PRIX PUBLIC TTC GÉNÉRALEMENT CONSTATÉ : 9 476.14 F



Mendès-France, M.C.



LE MORDANT INFORMATIQUE

AMS 09/87

Merci de m'envoyer la documentation complète sur le PC 1512 et la liste des revendeurs :

Nom ______________________ Prénom ______________________

Adresse ____

Code postal __________ Ville ______________________________

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France
BP 12 - 92312 Sèvres Cedex - Ligne consommateurs : 46.26.08.83


LE "DONJON ET DRAGON"
LE MAITRE DES AMES
LE MAITRE DES AMES
Amst DISC 195 F □ PC et Compatibles 259 F □ Atari ST 259 F □
L'OEIL DE SET
Amst. K7 150 F □ DISC 180 F □ PC et Compatibles 259 F □ Atari ST 259 F □
GABRIELLE
Amst.K7 140 F □ DISC 180 F □ PC et Compatibles 259 F □ Atari ST 259 F □
NOM
ADRESSE
Port gratuit
Règlement par
Chèque Bancaire
ou CCP
A RETOURNER A : UBI SOFT 1, voie Félix Eboué 94000 CRETEIL Tél. 43.77.74.01
AMS 09/87



UBI Soft
L'OEIL DE SET
L'ULTIME
AVENTURE
L'OEIL DE SET
GABRIELLE
LA DESCENTE
AUX ENFERS D'UN
ANGE GUERRIER !!!
UBI Soft



HYDROFOOL

Editeur : Faster Than Light
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★★
Originalité : ★★★

Enfin un nouveau FTL. Hydrofool, qu'il s'appelle. Et il porte bien son nom, le bougre (je rappelle à ceux qui se moquent là-bas au fond, que "fool" en anglais signifie "fou"). Parce que c'est vrai qu'il est complètement fou. Mais jugez-en plutôt.

L'histoire

"Sweevo, a dit le bon vieux "Maître Robot", va nettoyer le Deathbowl". Et comme le vieux Maître Robot avait un fusil, Sweevo est allé nettoyer le Deathbowl (pour ceux qui ont une culture d'humoriste distingué, je signale que ces deux phrases sont à prononcer avec l'accent corse).

Non sans prendre ses précautions, car avant de partir, il a lu le "Guide du Parfait Aquariophile Galactique", dans lequel il est inscrit : "le Gigantesque Aquarium Galactique Autonome (G.A.G.A.) est depuis des lustres pollué. Le seul remède à cela est de le vider entièrement de toute son eau, en enlevant chacun des quatres bouchons principaux. Pour en savoir plus, se reporter à l'article 412.258,12 ter du G.P.A.G. Bonne chance, Jim.".

Or donc, voilà notre Sweevo national parti en campagne anti-pollution, armé uniquement de son courage et de son intelligence, qui ne seront pas de trop pour défaire toutes les méchants Aliens qui infestent impunément le grand G.A.G.A.

Bouh !

Dès la page de présentation, on sent qu'on ne va pas s'ennuyer avec Hydrofool : il est délirant. Et le mot est faible. Il faut le voir pour me croire.

Ensuite, la musique. C'est beau, c'est propre, c'est net. Elle est entraînante, drôle, bref, délirante. Et le mot est faible. Il faut l'entendre pour me croire.

Le joueur a le choix entre le clavier et le joystick, et c'est grand. C'est très grand (note perso : salut Pierre !).

Le héros peut se déplacer selon six directions : gauche, droite, avant, arrière, haut et bas. "Mais", me direz-vous car vous êtes des lecteurs attentifs et intelligents, "comment peut-on fournir six directions avec un joystick ?" C'est très simple : on ne peut pas. Pour monter, il faut que Sweevo se positionne sur une bulle d'air, qui agit alors comme un ascenseur, tandis que pour descendre, il doit utiliser les tourbillons qui se trouvent disséminés çà et là. Pour tuer les vilains, Sweevo peut disposer d'armes diverses qu'il trouvera au fur et à mesure de sa quête.

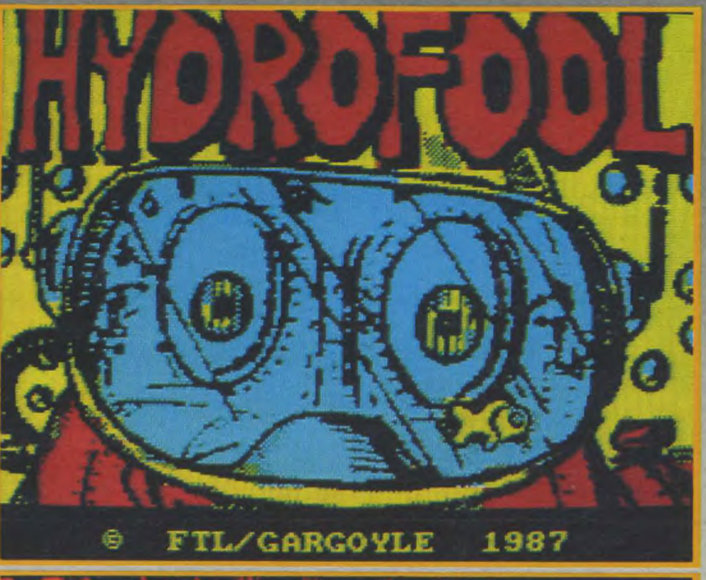
Le jeu se présente exactement comme les "Knight Lore" et "Alien 8" ancestraux : décors en perspective, graphiques en mode 1, un labyrinthe à explorer, des tonnes de salles différentes, des monstres sympathiques, etc. C'est incroyable. C'est délirant. Et le mot est faible. Il faut l'avoir pour me croire.

Pourtant, on ne peut s'empêcher de rire carrément lorsque Sweevo se fait choper par un intrus, par exemple. Les attitudes du héros et des vilains sont extraordinairement drôles. Délirantes. Et le mot est faible. Il faut le... Vous m'avez compris.

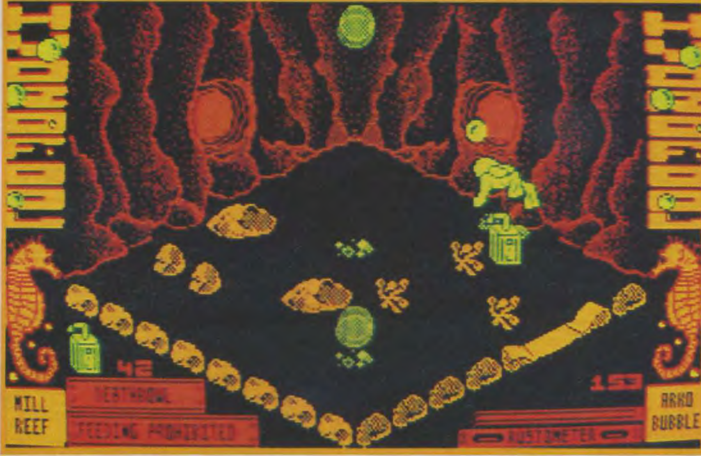
Bref

Bref, c'est un excellent logiciel que FTL nous propose là.

Stéphane Schreiber











Suite de la page 18

LE HIT PARADE DE NOS LECTEURS

1 – **Bob Winner** (Loriciels)
2 – **M'Enfin !** (Ubi Soft)
3 – **Sram II** (Ere Informatique)
4 – **Gauntler** (US Gold)
5 – **MGT** (Loriciels)
6 – **Fer et Flamme** (Ubi Soft)
7 – **Barbarian** (Palace Software)
8 – **Scoobidoo** (Elite)
9 – **Le Passager du temps** (Ere Informatique)
10 – **Arkanoid** (Imagine)
11 – **Trivial Pursuit** (Domark)
12 – **Ikari Warrior** (Elite)
13 – **Hit Pak** (Elite)
14 – **Les passagers du vent** (Infogrames)
15 – **Masque** (Ubi Soft)
16 – **HMS Cobra** (Cobra Soft)
17 – **Cauldron II** (Palace Software)
18 – **Sapiens** (Loriciels)
19 – **Batman** (Ocean)
20 – **Lightforce** (FTL)

Comme d'habitude, les dix premiers classements arrivés à la rédaction seront récompensés. N'oubliez pas d'indiquer sur vos cartes postales (uniquement !) vos noms et adresse complète (très lisiblement, par pitié !). Voici la liste des gagnants pour ce mois-ci :

Levasseur François – Vanves
Savoyé Emmanuel – Lille
Gaschet Murielle – Chatellerault
Baudouin Nicolas – Melun
Serene Laurent – Caluire
Trehout François – Lyon
Brouillet Gérald – Rouillet
Martin David – Stavelot (Belgique)
Vanbergue Christophe – Douai
Mathieu Fabrice – Bourg en Bresse

Larousse/ Borland : un tandem prometteur

Récemment signé, un accord lie maintenant Larousse, premier éditeur mondial de dictionnaires et filiale de CEP Communication, et Borland, quatrième éditeur mondial de logiciels micro-informatiques. Le premier fruit de cette collaboration porte le nom d'ALPHA. On peut définir ce premier produit comme un outil d'aide à la rédaction résidant en mémoire et comprenant notamment un correcteur orthographique et une recherche de synonymes.
Destiné aux PC et compatibles, ce produit qui devrait coûter 995 F et être disponible dès la rentrée scolaire 1987, sera commercialisé conjointement par les deux sociétés.



BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

LES ALBUMS!*

COIN OP CLASSICS	
+KUNG FU MASTER	95F
+CRYSTAL CASTLE+BREAKTHRU	
ERE HITS N°2	145F
+CRAFTON XUNK+ROBOT	
+EDEN BLUES+SAI COMBAT	
GAME SET MATCH	
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL	
+PING PONG+FOOT	129F
+KONAMI GOLF+YE AR KUNG FU2	
+SUPERTEST DECATHLON	
STAR GAMES 2	
+BALL BLAZER+FINAL MATRIX	
+KNIGHT GAMES	95F
+HIGHWAY ENCOUNTER	
TRIPLE GOLD	
+CONGO BONGO+UP N DOWN	
+BUCK ROGERS	95F
ERE HITS N°1	
+ MACADAM BUMPER	
+ MISSION 2 + PACIFIC	145F
OCEAN ALL STAR HITS	
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT	
+ GALVAN + KNIGHT RIDER	95F
+ STREET HAWK + MIAMI VICE	
AMSTRAD GOLD HITS N°2	
+ BREAKTHRU + THE GOONIES	
+ AVENGER + DESERT FOX	95F
+ KONOMI'S GOLF	
PACK FIL N°2	139F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION	
+ CAULDRON2 + SORCERY	
ELITE TRIPLE PACK	
+ GREAT GURAYON + AIRWOLF	
+SPACE IN C	99F
LES EXCLUSIFS N°1	
+ LEADERBOARD + TAI PAN	
+XEVIOUS+TOP GUN	120F
ENSEMBLE LES LAUREATS NF	
+SILENT SERVICE +GREEN BERET	
+CAULDRON 2	95F
HIT PACK 2	
+SCOOBY DOO +1942	
+ANTIRIAD +COMMANDO 86	
+JET SET WILLY	95F
+FIGHTING WARRIOR	
HIT PACK 1	
+BOMBJACK	95F
+AIRWOLF + COMMANDO	
+FRANCK BRUNO BOXING	
LORICIEL HIT 1	
+INFERNAL RUNNER	149F
+3D FIGHT + RALLY 2	
LORICIEL HIT 2	149F
+TENNIS + 5è AXE + FOOT	
LORICIEL HIT 3	149F
+TONY TRUAND+AIGLE D'OR+EMPIRE	
ALBUM MELBOURNE NF	
+EXPLOSING FIST	
+ROCK N WRESTLE	95F
+STARION + RED HAWK	
KONAMIS GREATEST HITS NF	
+GREEN BERET +PING PONG	95F
+HYPERSPORTS + YE AR KUNG FU	
THEY SOLD A MILLION N°3 NF	
+KUNG FU MASTER	
+GHOSTBUSTER + RAMBO	
+FIGHTER PILOT	95F
AMSTRAD GOLD HITS NF	
+ RAID + ALIEN 8	95F
+BEACH HEAD 2	
+SUPER TEST DECATHLON	
ALBUM FIL NF	
+THE WAY OF THE TIGER	
+GUNFRIGHT +V!	139F
AMSTRAD ACADEMY NF	
+BRUCE LEE +ZORRO	95F
+BOUNTY BOB STR BACK	
+DAMBUSTERS	
THEY SOLD A MILLION N°2 NF	
+BRUCE LEE +MATCH POINT	
+KNIGHT LORE +MATCH DAY	95F
THEY SOLD A MILLION N°1 NF	
+BEACH HEAD+DECATHLON	
+SABRE WULF + JET SET	95F

*** NOUVEAUTES**

Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaitre la disponibilité exacte de ces produits.

NOUVEAUTES!*

ACADEMY	89F
BATTLESHIPS	89F
BIVOUAC	145F
CONVOY RAIDER	89F
DEATH WISH 3	89
FREDDY HARDEST	89F
GABRIEL	139F
GAME OVER NF	89F
GUNSLINGER NF	95F
INDIANA JONES NF	95F
JACK THE NIPPER 2	89F
KILLED UNTIL DEAD NF	95F
L'OEIL DE SETE	145F
LES DIEUX DE LA MER	145F
MANHATTAN LIGHT	145F
MARCHE A L'OMBRE NF	145F
MASK 1	89F
MASTERS OF UNIVERS NF	95F
MUTANTS NF	89F
NECROMANCIEN	145F
NEMESIS THE WARLOCK NF	95F
THE LAST NINJA NF	95F
RENEGADE NF	89F
ROAD RUNNER NF	95F
SALOMON'S KEY	89F
STIFFLIP AND CO NF	95F
SUPER SOCCER NF	89F
SURVIVOR	89F
TAI PAN NF	89F
TANK NF	89F
TEMPLIER D'ORVEN NF	169F
THROME OF FIRE NF	95F
TUER N'EST PAS JOUER	95 F
WIZBALL NF	89F
WORLD C LEADERBOARD	89F
ZOMBI	135F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF	89F
ARMY MOVES NF	89F
AU REVOIR MONTY NF	89F
ARKANOID NF	89F
ASPHALT NF	115F
BARBARIAN NF	95F
BOMBJACK 2 NF	89F
3D GRAND PRIX NF	89F
COBRA NF	85F
DONKEY KONG NF	89F
ENDURO RACER NF	95F
EXPRESS RAIDER NF	95F
FLASH NF	139F
HSM COBRA NF	259F
GAUNTLET NF	95F
HEAD OVER HEALS NF	89F
IKARI WARRIOR NF	85F
INFILTRATOR NF	95F
LAST MISSION NF	135F
LIVINGSTONE NF	135F
MAG MAX NF	95F
MANHATTAN NF	125F
MARTIANOIDS NF	95F
MARIO BROTHER NF	89F
METRO CROSS NF	95F
MEUTRES EN SERIES NF	259F
MONOPOLY NF	175F
PAPER BOY NF	89F
PROHIBITION NF	120F
PULSATOR NF	95F
QUARTET NF	95F
SAMOURAY TRILOGY NF	89F

HIT PARADE

SLAP FLIGHT NF	89F
SCALEXTRIC NF	119F
SCRABBLE FR NF	175F
SUPER CYCLE NF	89F
SPACE HARRIER NF	89F
TERRA CRESTA NF	85F
TT RACER NF	89F
ZOX 2099 NF	95F
WINTER GAMES NF	95F
WONDERBOY NF	95F
WORLD GAMES NF	95F

ACROJET NF	89F
ATHELTES NF	135F
AFFAIRE SYDNEY NF	145F
ASTERIX NF	95F
BACTRON NF	125F
BAT MAN NF	85F
BIGGLES NF	95F
BILLY LA BANLIEUE NF	125F
BUBBLER NF	95F
DESPOTIK DESIGN NF	120F
DRAGON 'S LAIR 2 NF	89F
CAULDRON NF	79F
BLACK MAGIC NF	95F
COSA NOSTRA NF	135F
Cosmick Chock Absorber	95F
DEEPER DUNGEONS NF	95F
GRAND PRIX 500CC NF	139F
GHOST N GOBBELINS NF	85F
IMPOSSIBLE MISSION NF	89F
INERTIE NF	135F
INVITATION NF	135F
IMPOSSABAL NF	89F
KYA NF	139F
Les Pyramides d'Atlantis	139F
Les Passagers du vent NF	285F

LIGHT FORCE NF	89F
MARACAIBO NF	125F
M'ENFIN NF	135F
1001 BC NF	120F
MGT NF	129F
MISSION ELEVATOR NF	89F
MOVIE NF	89F
NEMESIS NF	85F
RANA RAMA NF	89F
RELIEF ACTION NF	155F
SABOTEUR 2 NF	95F
SAPIENS NF	125F
SIGMA 7 NF	95F
SHAOLIN'S ROAD NF	99F
SARACEN NF	89F
SKYFOX NF	95F
STRYFE NF	135F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95F
TARZAN NF	89F
THE SENTINEL NF	89F
THANATOS NF	89F
THEATRE EUROPE NF	110F
TOBROUCK NF	119F
TOMAHAWK NF	95F
TRIVIAL PURSUIT NF	175F
UCHI MATA JUDO NF	89F

Créez votre Album ! DÉMENT ! Chaque Jeu 35 F

ALBUM ULTIMATE	LEGEND OF KAGE
AMERICA 'S CUP	MIAMI VICE
ANTIRIAD	NIGHT SHADE
Bounty Bob strikes back	PACIFIC
BREAKTHRU	RAID
BRUCE LEE	REBEL PLANET
CAULDRON 2	REVOLUTION
CRYSTAL CASTLE	SHORT CIRCUIT
GALVAN	SILENT SERVICE
GREEN BERET	STREET HAWK
IT'S A KNOCK OUT	TENTH FRAME
KNIGHT LORE	XEVIOUS
KNIGHT RIDER	YE AR KUNG FU 2
KONAMI'S GOLF	ZORRO

SUPER! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" integrée à la poignée
- Contacts ultra sensables assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

125 F

Promotion: MANETTE SPEED KING 145F

FRAIS DE PORT GRATUITS POUR TOUTE COMMANDE MINITEL

LES MICROMANES CÂBLÉS savent TOUT ! grâce au premier service Minitel MICROMANIA

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h

TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615



BOUTIQUES MICROMANIA

LA REGLE A CALCUL
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin

HOLLYWOOD STAR
9, Bd Joseph Garnier
06000 NICE

SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES VIERGES : 99 F

AMSTRAD DISQUETTES ET PC1512

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

INCROYABLE !

ERE HITS N°2 +CRAFTON XUNK +ROBOT +EDEN BLUES+SAI COMBAT	225F
GAME SET MATCH +TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL +PING PONG+FOOT	179F
+KONAMI GOLF+YE AR KUNGFU2 +SUPERTEST DECATHLON	
TRIPLE GOLD +CONGO BONGO +UP N DOWN +BUCK ROGERS	145F
STAR GAMES 2 +BALLBLAZER +FINAL MATRIX +KNIGHT GAMES	145F
+HIGHWAY ENCOUNTER	
ELITE TRIPLE PACK +GREAT GURAYON +AIR WOLF +SPACE IN C	145F
ERE HITS N°1 +MACADAM BUMPER	225F
+MISSION 2 + PACIFIC	
LES EXCLUSIFS N°1 +LEADER BOARD +TAIPAN +XEVIOUS + TOP GUN	160F
OCEAN STAR HITS +TOP GUN + SHORT CIRCUIT +GALVAN + KNIGHT RIDER + STREET HAWK+MIAMI VICE	145F
AMSTRAD GOLD HITS N°2 +BREAKTHRU + THE GOONIES +AVENGER + DESERT FOX	145F
+KONAMI'S GOLF	
PACK FIL N°2	189F
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION +CAULDRON 2 + SORCERY	
ALBUM MELBOURNE NF +RED HAWK+ROCK'NWRESTLE +STARION +LANCELOT	145F
HIT PACK 1 NF +COMMANDO +FRANCK BOXING +BOMBJACK + AIR WOLF	145F
LORICIEL HIT 1 +RALLY2 +3D FIGHT	179F
+INFERNAL RUNNER	
LORICIEL HIT 2	179F
+FOOT+TENNIS + 5è AXE	
LORICIEL HIT 3	179F
+TonyTruand+Aigle d'or+Empire	
KONAMIS GREATEST HITS NF +GREEN BERET+PING PONG	145F
+HYPERSPORTS+YE AR KUNG FU	
THEY SOLD A MILLION N°3 NF +KUNG FU MASTER +GHOSTBUSTER + RAMBO +FIGHTER PILOT	145F
AMSTRAD GOLD HITS NF +BEACH HEAD 2 +SUPER TEST DECATLHON +RAID + ALIEN 8	145F
ALBUM FIL NF + THE WAY OF THE TIGER +V! +GUNFRIGHT	195F
THEY SOLD A MILLION N°2 NF +BRUCE LEE + MATCH POINT +KNIGHT LORE+MATCH DAY	145F
THEY SOLD MILLION N°1 NF +BEACH HEAD + DECATHLON +SABRE WULF +JET SET	145F

NOUVEAUTES !*

ACADEMY NF	145F
BATTLE SHIP NF	145F
BIVOUAC NF	145F
DEATH WISH 3 NF	145F
FREDDY HARDEST	145F
GABRIEL NF	175F
GUNSLINGER NF	145F
INDIANA JONES NF	145F
JACK THE NIPPER 2	145F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
L'OEIL DE SETE	189F
LES DIEUX DE LA MER	195F
MAITRE DES AMES	189F
MAG MAX NF	145F
MARCHE A L'OMBRE NF	195F
MANHATTAN LIGHT	189F
MASK1	145F
MASQUE PLUS	189F
MASTERS OF UNIVERS NF	145F
MUTANTS NF	145F
NECROMANCIEN	145F
NEMESIS the WARLOCK NF	145F
NINJA NF	145F
PAPER BOY NF	135F
PROHIBITION NF	195F
PULSATOR NF	145F
QUARTET NF	145F
RENAGADE NF	145F
ROAD RUNNER NF	145F
SALOMON'S KEY	145F
STIFFLIP AND CO NF	135F
SUPER SOCCER NF	145F
SURVIVOR	145F
TAI PAN NF	145F
TANK NF	145F
TUER N'EST PAS JOUER	145F
WIZZBALL NF	145F
WONDERBOY NF	145F
WORLD C LEADERBOARD	145F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF	145F
ARKANOID NF	145F
ARMY MOVES NF	145F
ASPHALT NF	145F
BARBARIAN NF	135F
BIG BAND NF	195F
BOB WINNER NF	169F
BOMBJACK 2 NF	139F
BUBBLER NF	145F
3D GRAND PRIX	140F
COBRA NF	139F
DEEPER DUNGEONS NF	145F
ENDURO RACER NF	145F
EXPRESS RAIDERS NF	145F
FER ET FLAMME NF	249F
FLASH NF	195F
GAME OVER NF	145F
GAUNTLET NF	145F
GRAND PRIX 500 CC NF	169F
HEAD OVER HEALS NF	145F
HMS COBRA NF	299F
LEADER BOARD NF	139F
LE PASSAGER du TempsNF	195F
LAST MISSION NF	195F
Les Chiffres & Les Lettres	275F
LIVINGSTONE NF	195F
Les Passagers du Vent2NF	285F
MARIO BROTHERS NF	145F
MEUTRES EN SERIES NF	299F
METRO CROSS NF	145F

HIT PARADE

MONOPOLY NF	175F
SCALEXTRIC NF	145F
SCRABBLE NF	220F
SCRAM NF	165F
SILENT SERVICE NF	139F
SAMOURAI TRILOGY NF	145F
SLAP FIGHT NF	145F
SUPER CYCLE NF	139F
SPACE HARRIER NF	139F
STREET HAWK NF	135F
TERRA CRESTA NF	139F
TOP GUN NF	139F
TOP SECRET NF	220F
TT RACERS NF	145F
WINTER GAMES NF	145F
WORLD GAMES NF	145F
ZOX 2099 NF	175F
1001 BC NF	165F
ACROJET NF	139F
AFFAIRE SYDNEY NF	195F
ASTERIX NF	149F
ATHLETES NF	175F
BACTRON NF	169F
BATMAN NF	130F
BILLY LA BANLIEUE NF	179F
BLACK MAGIC NF	145F
CONVOY RAIDER	145F
CAULDRON 2 NF	130F
COSA NOSTRA NF	195F
COSMIK Chock Absorber NF	145F
CRAFTON ET XUNK NF	165F
DEMAIN HOLOCAUSTE NF	245F
DESPOTIK DESIGN NF	175F
DRAGON'LAIR 2 NF	145F
GHOST N GOBBELINS NF	139F
HARRY ET HARRY NF	169F
IMPOSSIBLE MISSION NF	139F
IKARI WARRIOR NF	139F
INFILTRATOR NF	139F
INERTIE NF	175F
INVITATION NF	195F
KYA NF	195F
LE PACTE NF	199F
Les Pyramides de l'AtlantisNF	169F
Les PASSAGERS du VENT NF	295F
LIGHT FORCE NF	139F
MANHATTAN NF	149F
MARACAIBO NF	169F
MARTIANOIDS NF	145F
MASQUE NF	179F
M'ENFIN NF	179F
NEMESIS NF	145F
RELIEF ACTION	195F
SAPIENS NF	169F
SCRAM FR NF	165F
SCOTT WINDER NF	225F
SIGMA 7 NF	145F
SKYFOX NF	145F

STRIKE FORCE HARRIER NF	129F
STRYFE NF	195F
TARZAN NF	145F
TEMPLIERS D'ORVEN NF	199F
THAI BOXING NF	129F
THEATRE EUROPE NF	185F
THE SENTINEL	145F
TOBROUCK NF	169F
TOMAHAWK NF	145F
TRIVIAL PURSUIT NF	229F
UCHI MATA JUDO NF	135F
ZOMBI NF	165F

Soldes démentes ! 59 F

GALVAN	SHORT CIRCUIT
LEGEND OF KAGE	TENTH FRAME
NEXUS	THE GREAT ESCAPE
PING PONG	YE AR KUNG FU 1
REVOLUTION	ZORRO

PC 1512

PC HITS + TOP GUN + GREAT ESCAPE +THE DAMBUSTERS + STRIP POKER	245F
ALTERNATE REALITY NF	195F
ARKANOID NF	195F
BOB WINNER NF	220F
BRUCE LEE NF	195F
DESTROYER NF	245F
ECHECS 3D NF	195F
F15 STRIKE EAGLE NF	195F
GAUNTLET NF	195F
GRAND PRIX 500CC NF	195F
HMS COBRA NF	295F
INFILTRATOR NF	195F
KARMA NF	235F
Les PASSAGERS DU VENT	285F
MARCHE A L'OMBRE	245F
MEURTRES EN SERIE NF	295F
MGT NF	195F
MOVIE MONSTER NF	245F
NECROMANCIEN	145F
PORHIBITION NF	245F
SABOTEUR 2	145F
SCRABBLE NF	245F
SCRAM NF	245F
SILENT SERVICE NF	225F
SOLO FLIGHT NF	195F
SUBBATTLE SIMULATOR	225F
SUPER TENNIS NF	195F
SUMMER GAMES NF	195F
SWORD SAMOURAI NF	195F
TAI PAN NF	195F
TAG TEAM VRESTLING NF	195F
THE DAMBUSTERS NF	195F
TOP SECRET NF	229F
TRIVIAL PURSUIT	295F
WINTER GAMES NF	195F
WORLD GAMES NF	245F
ZOMBI	245F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* *Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration ___/___ Signature ________

AMS 0087

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)

Entourez votre ordinateur de jeux : ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 TO8 MO5 MO6 MSX C64 PC 1512 ATARI ST Numéro de membre



Gérez vos cagnottes

Beaucoup de nouveautés encore ce mois-ci. Evidemment, avec la rentrée il faut prendre de bonnes (et studieuses) résolutions... et pourtant ! Il y a tant de tentations et ce n'est qu'un début car la fin de l'année s'annonce chaude et la concurrence sévère. Enfin. Nous n'allons pas nous en plaindre car finalement pour qui "roulent" les créateurs et éditeurs de logiciels ? Pour nous... alors ne nous plaignons pas et tentons (ma foi l'essentiel est d'essayer !) de ménager le porte-monnaie en gérant au mieux nos achats et projets. Au diable l'avarice !

Annoncés



Blueberry et le spectre aux balles d'or

Coktel Vision

Coktel développe aussi du logiciel pour PC (et compatibles) et même si la sortie de ce logiciel n'est pas imminente — puisque fixée à novembre — la vue de divers écrans ne peut que nous mettre en haleine. Ouahh ! les graphismes !



Annoncé comme un logiciel d'aventure et d'action "haut de gamme" qui se déroulera dans des décors d'un village indien abandonné (paraît-il...), vous serez le metteur en scène d'une fresque prenant pour personnage principal le héros bien connu de bandes dessinées : Blueberry. Les écrans présentés sont issus d'un Compatible PC équipé d'une carte EGA. Une version PC pour carte CGA est également prévue, ainsi que des versions Atari, Thomson et Amstrad. Plus vite messieurs les programmeurs !

Les hits n° 4

Loriciels

On ne présente plus les logiciels MGT, Maracaibo et Billy la Banlieue... Sachez seulement que désormais ces trois "hits" de Loriciels sont regroupés sur une compilation appelée "Les Hits N° 4". De l'aventure-arcade sympa à des prix "copains" : 160 F en cassette et 198 F en disquette.
Pour Amstrad CPC.

Oxphar

Ere Informatique

Mêlant étroitement informatique et théâtre, Oxphar est à la fois un logiciel et une pièce de théâtre. L'association des deux genres réalisée par Ere et La compagnie de la Manicle, (cf Amstrad Magazine N° 24) donne un jeu d'aventure/arcade dans lequel vous partirez à la recherche de la pierre bleue de Savanah. A voir absolument.

Clash

Metal Hurlant/Ere

Clash est un jeu d'aventures dans lequel vous allez être confronté à l'angoisse et le mystère. Quelqu'un dans la ville a commis un meurtre et celle-ci (hostile) vous croit coupable. Pas facile dans ces conditions de trouver un (vrai) coupable. Méfiez-vous de tout le monde, y compris de ceux qui se prétendent vos amis... on n'est jamais trop prudent. Bientôt sur vos écrans une grande énigme sous le nouveau label Métal Hurlant. (Pour CPC).

Les Ripoux

Cobra Soft



Qui n'a pas vu le film de Claude Zidi : les Ripoux, avec Philippe Noiret et (notre rédactrice en chef vient de s'évanouir) Thierry Lhermitte ? Ceux là ont tout faux ! parce que le film était sympa et que l'un des prochains logiciels de Cobra Soft est justement l'adaptation du film. Les Ripoux, c'est donc maintenant toute une "gamme" à voir, à lire et... à jouer. Car si point n'est besoin d'avoir vu le film pour jouer, cela ne va pas être triste ! Si vous avez lu l'article sur Thierry Lhermitte dans notre numéro 25, devinez qui sera le premier joueur à s'entraîner sur CPC ? Allez... encore un peu de patience, la sortie est imminente et on aura l'occasion de vous en reparler !
Prévu pour PC, ST, Thomson et toute la gamme des CPC.

Deathscape

Starlight Software

Depuis maintenant 200 ans, la fédération Sol et l'empire Varg, pires ennemis que l'univers ait connu, se servent de la fosse de la mort (Deathscape) pour régler leurs conflits politiques (voir trou des Halles)... Les règles concernant les combats, n'autorisent qu'un seul lutteur de chaque camp pour chaque partie. Cependant, les Vargs (Vilaines Arrogantes et Repoussantes Gargouilles) n'en tiennent pas compte et ont bien l'intention d'envoyer une armada entière dans l'arène. Vous avez été choisi, meilleur pilote de la flotte oblige, pour détruire les forteresses adverses... Une paille !

Indiana Jones

U.S. Gold

Le héros est de retour. Coucou, me revoilou ! Non non, rassurez-vous, je ne prétends pas prendre la place du héros légendaire, j'ai nommé Indiana Jones. Sacré bonhomme celui-là, après les "Aventuriers de l'Arche Perdue" et "Le temple maudit", v'la t'y pas qu'i r'met ça ! Encore heureux que ce soit pour nos Amstrad. Dans cette nouvelle aventure, il ne sera plus seul puisque vous serez là pour l'accompagner et braver à ses côtés les monstruosités dont il est coutumier. Attention, les pièges fourmillent.

Trio

Elite - Hit Pak

3DC, Airwolf 2 et Great Gurianos, telles sont les trois nouveautés que nous offre cette compilation. Tenez-vous bien, ces trois jeux d'arcade sont vendus pour le prix d'un.
Occasion à ne pas rater donc...
3DC est pour le moins de circonstance, puisqu'il vous entraîne dans le monde du silence (ah les mers du sud !), braver les périls des grands fonds, tandis que vous tenez désespérément de renflouer votre sous-marin.
Un zest de vikking, un soupçon de monstres, deux doigts de sorciers en tous genres, et voilà Great Gurianos, un jeu d'arcade d'une grande qualité de graphisme et d'animation. Airwolf 2, quant à lui, se passe de commentaires. Pour ceux, cas isolés, qui ne le sauraient pas, Airwolf (in "French" : Supercopter) est comme son nom ne l'indique peut-être pas un super hélicoptère aux capacités multiples. Multiples est d'ailleurs un faible

Suite page 31



...IX DES MEILLEURS DE . . .
HIT PAK
6-PAK
VOL.1
HIT-PAK
6-PAK
VOL.2
INTO THE EAGLE'S NEST
BATTY
ACE
SHOCKWAY RIDER
INTERNATIONAL KARATE
LIGHT FORCE
HIT-PAK
Spectrum Cassette
Amstrad Cassette
Amstrad Disque
Commodore Cassette
Commodore Disque
CB/Chèque bancaire
Les meilleurs
titres Elite sont
disponibles auprès des bons
concessionnaires de logiciels.
ELITE SYSTEMS SARL
1 Voie Félix Eboué,
94000 Créteil,
Paris
Tél: 43.39.23.21
Télex: 220 064, ext 3076
En vente en France
le SEPTEMBRE 14th



SABOTEUR 2

Enfin une nana !

D'accord, une silhouette noire qui court et qui se bat peut difficilement ressembler à une femme. Pourtant, l'héroïne de "SABOTEUR 2" en est une. Il suffit de le savoir et de remarquer sa démarche un peu plus grâcieuse que celle des bonshommes qui font rien qu'à l'embêter. Pour ceux qui connaissent "SABOTEUR 1" sachez que, dans le numéro deux de la série, vous incarnez la sœur de Ninja. Maintenant, il s'agit de venger le frère mortellement blessé dans le premier épisode. Pour mener à bien votre mission, vous devez pénétrer en deltaplane dans le bâtiment de sécurité d'une centrale, rechercher une bande magnétique informatique qui contrôle la trajectoire d'un missile, reprogrammer cette bande afin de réorienter l'engin et vous enfuir en moto ! Ai-je besoin de vous dire que des androïdes équipés de lance-flammes tout comme de méchants pumas vous empêcheront par tous les moyens d'avancer dans les couloirs et les tunnels de la centrale ? Non ? Alors je ne vous le dirai pas !

Une belle animation sonore

Le jeu consiste à diriger l'héroïne (grâce à la manette de jeu) à travers des tunnels et des ponts, à se battre contre les gardiens et à découvrir des objets (principalement la bande magnétique). Les personnages sont de bonne taille, dessinés en mode 1 et tout en noir. En faisant ce choix, les auteurs ont privilégié l'animation par rapport au graphisme. Le résultat est tout-à-fait réussi. Bien qu'un peu trop lents, les déplacements de la demoiselle sont fins et ses possibilités de mouvements sont nombreuses. La bagarre avec les ennemis ne s'avère pas simple et un entraînement intensif sera nécessaire pour parvenir à en tuer quelques-uns. Une musique endiablée accompagne l'action en permanence. "SABOTEUR 2" ne déçoit pas, même après plusieurs heures de jeu.

Patrick Yoann





Editeur : Durell
Genre : arcade/aventure
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★
Originalité : ★★★★





LES AVENTURES DE J. BURTON

Lo Pan : Un mandarin pourri !

Le méchant mandarin Lo Pan a enlevé la petite amie du gentil Jack Burton. Il a aussi embarqué (pendant qu'il y était !) la copine de Wang Chi, le pote de Burton. Il faut dire que l'infâme mandarin veut épouser une petite fille aux yeux verts pour ensuite la sacrifier afin d'obtenir un corps mortel ! Bon, voilà où en sont nos héros avant le commencement de l'aventure. Maintenant, comment parviendront-ils à libérer leurs nanas et à tuer la mandarine pourrie ? En éliminant tout ce qui bouge, qui est jaune avec une paire d'yeux bridés. Le massacre va commencer dans les rues de Chinatown à San Francisco pour se poursuivre dans les égoûts avant de se terminer dans la chambre nuptiale. Pour aider nos deux héros dans leurs combats, Egg Shen, magicien chinois de son état et qui se déplace sur un nuage volant, les suit et leur donne un petit coup de main si ça devient nécessaire (un petit coup de foudre magique, plutôt).





Un coup de pied par-ci, un coup de poing par là

Tant qu'il n'y a pas d'ennemis en vue, nos trois compères marchent tranquillement à la "queue leu-leu", le chef de file en tête. Ce dernier est choisi par le joueur à n'importe quel moment. Quand arrive un méchant chinois, le chef s'avance et les deux autres restent à l'écart. C'est alors que le combat commence. Jack Burton se bat au poing exclusivement. Wang Chi est un spécialiste des arts martiaux, il saute en l'air, fait des pirouettes et ne lésine pas sur les coups de poing ni sur les coups de pied. Quant au magicien Egg Shen, ce sont les foudres magiques qu'il projette du bout des doigts et qui doivent avoir raison de son adversaire. Au départ, le jeu semble facile. Quelques coups de poing bien placés suffisent pour faire disparaître l'ennemi en fumée. Mais en avançant dans les rues de Chinatown, on se rend très vite compte que le tableau final doit se mériter. Voilà un jeu de simulation de combat avec une histoire et une évolution, cela vaut mieux qu'une simple simulation sans sauce !

Patrick Yoann



Editeur : Electric Dreams
Auteur : Focus
Genre : combat
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★
Originalité : ★★★



CESSNA OVER MOSCOW

C'est maintenant une habitude : Bertrand Brocard profite de l'actualité pour vendre ses logiciels. Après le Rainbow Warrior, voici venir Cessna Over Moscow, in english in the text.

Jeudi 28 mai 1987, aéroport d'Helsinski, en Finlande. Il est 12 h 20, la tour de contrôle autorise un Cessna 172B à décoller. Le plan de vol prévoit l'arrivée à Stockholm, en Suède.
Moscou (URSS), le même jour, 7 heures plus tard. Un Cessna rouge et blanc se pose au beau milieu de la place rouge devant la cathédrale Saint-Basile. Descendant de l'avion, Mathias Rust, un jeune informaticien de 19 ans, qui vient de réussir l'exploit de l'année.
Il a en effet accompli un voyage de plus de 1 000 kilomètres, poussant son appareil au maximum de ses capacités, évitant les Migs soviétiques qui n'aiment pas trop qu'on viennent violer leur espace aérien impunément.

Editeur : Hit-Soft
Genre : arcade
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : M'ouais...

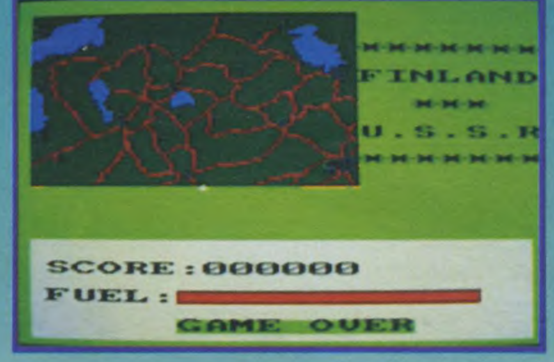


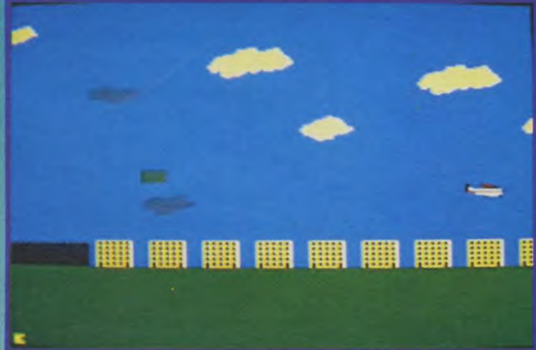
Un logiciel

Bertrand Brocard a lui aussi réussi un exploit dans son genre : faire de ce fait divers un logiciel en moins de deux mois, chapeau. On se demande duquel de ces deux exploits on parlera encore dans dix ans, au coin de la cheminée, pendant les longues soirées d'hiver.

Un scénario

A partir d'un fait réel, pas si anodin que ça où nous sommes forcés de rire un peu tout de même, un avion décolle d'Helsinski pour atterrir sur la Place Rouge. Vous imaginez bien tous les ennuis aériens qu'on est en droit d'espérer de rencontrer : avions ennemis, avions ennemis, mais aussi avions ennemis. Ça fait beaucoup.





Mais...

La page de présentation est une photo digitalisée, sûrement de Mathias Rust (je n'en suis pas sûr, parce que je ne connais pas ce monsieur personnellement, mais c'est logique ; quel besoin aurait Bertrand Brocard d'aller mettre sa figure à lui ?). Pas de musique, rien qui vienne enchanter nos oreilles.

Bien. Donc, le jeu entier est chargé. Oh surprise ! Oh stupéfaction ! Mais c'est qu'il ressemble intimement à Canadair (ce truc ! Ah ben oui : Canadair et Cessna sont signé du même nom (je vous le donne en mille) : Bertrand Brocard. Ca explique. Plutôt que d'écrire un logiciel, B. B. a emprunté des routines (pour ne pas dire LES routines) de Canadair. Astucieux. Enfin si, mais bon.
Alors, on retrouve le même scrolling horizontal, sans reproche. On retrouve (presque) les mêmes sprites, les mêmes décors. Même la carte est presque identique. Alors ne nous étendons pas trop sur Cessna Over Moscow, z'avez qu'à aller explorer Canadair pour en savoir plus.

Donc...

Donc, ne nous rallongeons pas plus ce logiciel présente un événement d'actualité international. L'idée est séduisante mais l'adaptation peut être un peu précipité. En tout cas, un bon coup...

Stéphane Schreiber

INERTIE

Éditeur : Ubi-soft
Genre : aventure/arcade
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★
Intérêt : ★ ★ ★ ★
Difficulté : ★ ★ ★ ★ ★
Appréciation : ★ ★ ★ ★ ★

Enfin un nouveau logiciel Ubi-Soft. Le fringant éditeur s'était quelque peu retiré depuis un petit moment, au grand dam des utilisateurs avides d'arcade. Mais un si long silence s'excuse aisément, surtout s'il se justifie avec la sortie d'un logiciel comme Inertie.



Le but du jeu

Il s'agit ni plus ni moins de déjouer les plans de l'infâme Zorglub et de mettre au point une arme capable de l'anéantir. Pour cela, il vous faut partir à la recherche, et même à la rescousse, de six savants que l'ignoble a dispersé sur dix planètes de la galaxie. Mais prudence, car parmi ces savants se cachent des traîtres, fanatiquement dévoués à Zorglub, qui ne demanderont pas mieux, une fois à bord de votre vaisseau, que de le saboter et de le détruire. Original, n'est-il pas ?

Le jeu

Une fois le logiciel chargé, un menu est proposé, qui donne le choix entre redéfinir les touches de jeu, consulter la table des scores, et enfin jouer.
Les deux premières options étant évidentes, passons directement à la troisième, le jeu.
L'ordinateur demande tout d'abord d'entrer le code de la planète sur laquelle vous désirez vous rendre. Car, je le rappelle à ceux qui lisent un peu trop vite, dix planètes peuvent être visitées. Néanmoins chacune n'est accessible qu'à l'unique condition de posséder le code approprié, qui n'est révélé qu'à la fin du stage précédent.
Comprendo ? Bon, d'accord. Donc pour accéder à la planète 3, il faut d'abord avoir fini la planète 2. Verstanden, now ? Good, my amigo. Donc, il va de soi que ce Zorglub à la noix aura minutieusement disposé ça et là, au gré de son bon vouloir, diverses créatures ennemies dans la galaxie, dont le but avoué est de vous faire obstacle le plus possible. Pour sauver les savants, il va donc falloir jouer de ruse et de sagacité, et surtout exploiter au maximum votre ordinateur de bord. Des disquettes seront éparpillées sur votre chemin, qui vous donneront plein plein plein d'indices toutes plus utiles les unes que les autres. Mais attention, pour les prendre, il vous faut débarquer de votre vaisseau, et à partir de là, votre réserve d'oxygène est limitée.
Bref, c'est un véritable merdier. Inertie fait preuve d'un graphisme absolument extraordinaire, ainsi que d'une animation à la limite du vraisemblable.
Malheureusement, il fait également preuve d'une difficulté trop grande, qui en rebutera sûrement plus d'un. Ce qui explique sans aucun doute le nombre élevé de vies dont le joueur dispose au départ : 21 !
En trois mots comme en cent vingt deux mille un excellent jeu, quoi !

Stéphane Schreiber



Suite de la page 26

GAME OVER

Imagine

Dans une lointaine galaxie, perdue dans l'immensité de l'univers, une belle et séduisante jeune femme, Gremla pour les intimes, tient en son pouvoir les 5 confédérations des environs de Alpha du Centaure, grâce à une armée de Terminators. Toute sa puissance lui vient de la loyauté que lui voue le lieutenant Arkos. Jusqu'au jour où ce Méga-Terminator la quitte pour rejoindre les troupes sidérales commandées par le général Killer. L'aventure commence ici. Arkos est la seule machine, parfaitement adaptée pour réduire à néant les forces de Gremla. Saurez-vous l'aider dans cette entreprise ?

COCONUT CAPERS

Gremlin

Si vous faites partie du "fan-club" de Jack the Nipper, réjouissez-vous ! En effet l'auteur de Jack the Nipper vient de sortir une suite à ce logiciel. Jack se retrouve dans la jungle après avoir sauté en parachute de l'avion qui l'emmenait avec sa famille vers une destination qui ne lui plaisait guère... Evidemment, ce genre d'incident crée toujours de petits "différends familiaux". Vous devrez donc aider Jack à éviter les foudres paternelles lancées à sa recherche...
De la même veine que Jack The Nipper, ce logiciel sera normalement disponible dès septembre.

STIFFLIP & CO

Binary Vision/
Palace Software

Dans le style aventure/arcade complètement délirant, Stifflip est certainement l'un des logiciels les plus humoristiques. C'est drôle, jamais vulgaire et super réalisé. Les graphismes sont très sympas et les personnages caricaturaux à souhait. Style BD, le jeu est contrôlé par une série d'icônes et donc sans entrée clavier.
Il est entièrement traduit (notice et logiciel). Arriverez-vous à



résoudre l'énigme et sauver le monde de la catastrophe (un savant fou a inventé un rayon affectant le rebond des balles de cricket et les cols amidonnés) ? l'essayer, c'est l'adopter... Sortie prévue pour la rentrée.

MASK

Gremlin

Bon. Si vous avez moins de 18 ans, vous connaissez Matt Trakker, pas besoin de faire les présentations. Autrement, vous avez seulement besoin de savoir que Matt Trakker est un agent très spécial jouissant de pouvoirs étendus pour lutter contre les forces du mal, en l'occurence les forces de Venom. Dans les deux cas, vous pourrez bientôt aider l'agent de Mask à retrouver ses collègues et triompher de Venom. Typiquement arcade, ce jeu vous mettra aux commandes de Thunderhawk qu'il vous faudra piloter malgré de nombreux périls.



La sortie de l'adaptation pour Amstrad est prévue pour très bientôt. Un peu de patience que diable !

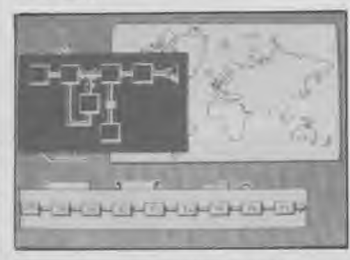
DEATH WISH

Gremlin

Après le film, mettant en vedette Charles Bronson, Gremlin propose maintenant une adaptation "micro" de ce film. Devant l'insécurité qui règne, Paul Kersey (C. Bronson) n'a qu'une loi : son Magnum et la volonté de faire le "nettoyage" que la Police ne peut pas entreprendre. Pacifistes et "destroys" en tous genres s'abstenir... Dès la rentrée Paul Kersey va jouer de la gachette sur l'écran de votre CPC, pour votre plus grand plaisir.

ARMAGEDDON MAN

Martech



Nous sommes en l'an 2032 d'une ère de terreur atomique. Le pouvoir politique mondial se répartit en 16 superpuissances qui finissent par se regrouper dans une alliance de nations nucléarisées. Mais l'équilibre de la paix est précaire et les sujets de tensions ne manquent pas (satellites tueurs et espions etc). Dans ce jeu de stratégie politique, diplomatique et militaire, vous représenterez la denière chance du monde avant l'Holocauste : Armageddon.
Livré avec une carte du monde (version année 2032) en vynil et un manuel d'instruction vous pourrez normalement à partir de la rentrée, tester vos talents de diplomate sur ce logiciel. Une édition française (entièrement traduite) est envisagée.

ANACONDA III

Métal Hurlant/Ere

Commandant en Chef des armées alliées, vous aurez pour mission de chasser les ennemis de votre territoire, à bord de votre char super-équipé. Ce logiciel s'adresse aux fanatiques de l'arcade mais réclame également de la stratégie et de la coordination dans les mouvements. Pas facile de se repérer tout en conduisant le char et en faisant pivoter la tourelle pour mitrailler les ennemis !
Si, malgré tous les perfectionnements qu'il comporte, votre char est très endommagé, il vous restera encore la solution d'en sortir et d'affronter l'ennemi en combat corps à corps... Tout un programme qui pourrait bien faire la joie de nombreux possesseurs de CPC.

ARRIVÉS

CATCH 23

MARTECH

Le complexe militaire CK23 est l'un des endroits les plus secrets et mieux gardés du monde. Pourtant votre mission sera d'explorer l'île dans laquelle se trouve le complexe et d'en atteindre le cœur. Utilisant la technique du paysage 3D "fil de fer", ce logiciel vous fera visiter une multitude de paysages et de lieux dans lesquels vous risquez à chaque moment de faire de mauvaises rencontres...



Catch 23 est non seulement un grand jeu d'arcade et d'exploration mais également un logiciel qui fera appel à vos capacités d'analyse et de déduction.

CONVOY RAIDER

Gremlin

Le monde libre est, une fois de plus, en danger et votre pays en guerre. Votre point faible est situé sur la côte et votre tâche sera de la surveiller pour repousser d'éventuelles attaques. Pour cela vous aurez plusieurs missions à accomplir. Un jeu où compte la stratégie mais aussi vos capacités à analyser une situation à partir de cartes, d'informations radar ou encore à utiliser au mieux l'armement mis à votre disposition.

F15 STRIKE EAGLE

Microprose

Simulateur de combat aérien,

vous devrez, assis dans le cockpit d'un F-15, effectuer différentes missions dangereuses. Adapté sur la plupart des micros, F15 strike Eagle est désormais disponible avec notice en français sur Amstrad CPC. A vous les "grands classiques" de la simulation de combat aérien à bord d'un chasseur électroniquement sur-équipé. Toute la difficulté sera de piloter, d'éviter les missiles à têtes chercheuses et d'élaborer vos tactiques et stratégies offensives.

WIZBALL

Ocean

Magie et sorcier malfaisant seront les principaux intervenants dans ce jeu d'adresse et d'arcade. Pendant des années Wiz et son chat fantastique ont vécu dans leur univers de couleurs quand le malfaisant Zark et ses terribles lutins décidèrent d'enlever toute couleur à ce monde merveilleux. Votre objectif sera de vous interposer et de mettre fin à cette grisaille ; il vous faudra pour cela beaucoup d'ingéniosité et d'adresse pour évoluer dans des décors très soignés.



BUMP SET SPIKE

Mastertronic



Comme son nom ne l'indique absolument pas, il s'agit là d'une simulation sportive : vous devrez tenter de battre l'ordinateur sur un terrain de volley. Facile ? Essayez-donc un peu pour voir et vous pourrez vous apercevoir que contrairement aux humains et leurs réflexes, l'ordinateur, lui, ne fait (pratiquement) pas d'erreur... A moins d'être bien entraîné !

KARMA PC

Loriciels

Planète de l'harmonie avec un grand H, et de la sagesse avec un grand S, Karma était jusqu'à ce jour où tout se dérégla, le lieu de pèlerinage privilégié de la confédération des sept mondes. Une seule conclusion s'imposait face aux incidents mystérieux qui suivaient le retour des pèlerins, une brume nocive venait de s'abattre sur le sanctuaire des anciens dieux de Karma. Vous devrez former un groupe et partir à la reconquête de ce lieu magique, dénommé depuis la vallée des brumes. Un jeu captivant dans lequel il faudra faire preuve d'esprit d'initiative, de stratégie et de réflexion, sans compter le courage, bien évidemment.



DESTRUCTO

Bulldog/Mastertronic



Vous disposerez de sept jours pour déjouer les plans de l'infâme Dr Destructo qui projette de mettre le monde sous sa domination. Votre mission sera de détruire l'empire de Destructo à travers 21 écrans plus difficiles les uns que les autres... Un jeu d'arcade pour les drogués du joystick.

GALLETRON

Bulldog/Mastertronic

En l'an 303 après l'apocalypse nucléaire (c'est fou ce qu'ils sont réjouissants dans leurs scénarios, NDLR) les Aarls, une nation belliqueuse, envisage une annexion pure et simple de votre belle planète épargnée par l'holocauste. Ceux-ci ont trouvé un système de transport qui les rend dangereux partout dans la galaxie, d'autant plus qu'ils exploitent dans leurs desseins guerriers des droids à l'obéissance aveugle. Jeu d'arcade, Galletron vous emportera explorer la surface d'une planète pour défendre votre monde de l'envahisseur. Destructeur !



THE FINAL MATRIX

Gremlin



Depuis la création de l'Univers, deux formes de vies ont évolué différemment avec d'un côté des êtres humains, organiques et d'un autre côté des robots, ces deux races cohabitant pacifiquement sur Pludos. Malheureusement, des habitants de Pludos, les Bioptons, ont été capturés par de méchants Cratons (leurs ennemis mortels) qui les retiennent prisonniers. Votre mission, Nemrod, sera de retrouver et libérer les otages... Malheureusement pour vous, ils sont bien cachés et lorsque vous les aurez repérés, il vous faudra encore combattre. Une tâche bien difficile mais passionnante !

DOGFIGHT

Starlight Software

Dans ce jeu d'arcade aux graphismes en 3D, vous incarnerez Rhett Dexter parti en croisade contre de méchants envahisseurs qui ont profité d'une brèche



dans le continuum espace-temps pour tenter de s'implanter par hordes entières sur votre planète... La seule solution pour les combattre véritablement sera de retrouver les morceaux du générateur qui colmatera définitivement cette brèche. Rapide, mêlant combats et recherche, Dogfight 2187 vous permettra le jeu en temps réel à 1 ou 2 joueurs simultanément. A essayer !



GRAND CONCOURS D'ÉTÉ

AMSTRAD MAGAZINE/ERE INFORMATIQUE

RÉSULTATS

Tirage au sort n° 1

1er prix :
Dussol Michel, 8, rue Lamartine, 95400 Villiers le Bel

2e prix :
Boudou Roland, 19, rue Aristide Briand, 41130 Gièvres.

3e prix :
Philippe Beroard, 10, rue de Berstett, 67200 Strasbourg

du 4e au 30e prix :
Elbaz Cyril, 93270 Sevran
Mehl Thierry, 68260 Kingersheim
Landescher Laurent, 68100 Mulhouse
Fischer Robert, 06300 Nice
Kuhn André, 68110 Mulhouse
Moszczynski Remy, 77350 Le Mée Seine
Tchéou You Tei, 75014 Paris
Hiegel Fabien, 09300 Lavelanet
Blanchet Julien, 63730 Les Martres de Veyre
Tomassone Ghislain, 55400 Etain
Cheneau Aly, 24400 Mussidan
Dorléan Daniel, 14400 Bayeux
Mazollier J.-Jacques, 20600 Bastia
Lecat Arnaud, 51430 Tinqueux
Klein Alain, 67700 Monswiller
Rigaut Benoit, 93340 Le Raincy
Frin J.-François, 13300 Salon de Pce
Macle James, 38540 Heyrieux
Doupeux David, 63300 Thiers
Franza Olivier, 75019 Paris
Bœuf Alexandre, 84400 APT
Maire Lionel, 67100 Strasbourg
Guillemet, 27810 Marcilly Eure
Canard J.-Marc, 78310 Maurepas
Chassot Bernard, 42480 La Fouillouse
Cannamella Jean, 13110 Port Debouc
Maréchal Damien, 46000 Cahors

du 31e au 100e prix :
Hugues Henri, 28500 Vernouillet
Fournier Nicolas, 93290 Tremblay-les-Gonesse
Mathiot Alain, 55300 Saint-Mihiel
Gugger Robert, 95210 St Gratien
Lalande Christophe, 95210 St Gratien
Pasco Mikael, 37300 Joue-les-Tours
Puthon Stéphane, 79230 Prahecq
Lavial Pierre, 79000 Niort
Sattin Philippe, 34810 Pomerols
Pedras Manuel, 81100 Castres
Fontes J.-Pierre, 69400 Gleizé
Antlinger Robert, 67190 Mutzig
Pédard Philippe, 77410 Claye-Souilly
Havret Christophe, 18520 Avord
Frangne Joel, 91400 Orsay
Jochem Evelyne, 77450 Montry
Lallemand Fréderic, 13700 Marignane
Nicolas Eric, 06000 Nice
Marchand Olivier, 92210 St Cloud
Banis J.-Christophe, 27480 Le Tronquay
Guillemet Ghislain, 78500 Sartrouville
Finck Marc, 67370 Truchtersheim
Francini Nicolas, 37100 Tours
Lac Kim, 75011 Paris
Derumigny Alain, 60200 Compiègne
Ung Song Chhay, 75019 Paris
Aubry Christian, 77100 Meaux
Medori M.-Jeanne, 06200 Nice
Dalsace David, 75004 Paris
Cabau Cyril, 56400 Auray
To Hoat, 75013 Paris
Salinas Piacomtal, 26200 Montélimar
Ambard Cristèle, 63350 Maringues
Peyron Michel, 63400 Chamalières
Serrus Sébastien, 81380 Lescure
Flammia Claude, 95600 Eaubonne
Pommerry Christophe, 60100 Creil
Bottesini Pascal, 54180 Heillecourt
Einius Sylvain, 54570 Foug
Gallier Bruno, 31600 Muret
Kerambrun Françoise, 75019 Paris
Thomas Philippe, 54180 Heillecourt
Senakenbourg Pascal, 80000 Amiens
Roosz Françoise, 13009 Marseille
Raffin Bruno, 01480 Jassans
Mercier Benjamin, 13300 Salon de Provence
Bruneau Vincent, 37390 La Membrolle
Lavalette Philippe, 60000 Beauvais
Lannoy Franck, 06100 Nice
Werquin Frédéric, 60000 Beauvais
Fressinet Eric, 69450 St Cyr au Mt d'Or
Audo Francis, 93600 Aulnay sous Bois
Miche J.-Louis, 54710 Ludres
Pilet Ludovic, 14000 Caen
Savoye Emmanuel, 59800 Lille
Sion Colette, c/o M. Blanc, 07200 Aubenas
Viel Guillaume, 60300 Senlis
Laclaveline Michel, 81100 Castres
Balekdjian J.-Christophe, 93340 Le Raincy
Picatto Christophe, 13003 Marseille
Labroye Emmanuel, 02200 Soissons
Bujon Sébastien, 95100 Argenteuil
Mondellon Christian, 06110 Le Cannet
Princet Tony, 86450 Pleumartin
Le Poulennec Loic, 95000 Cergy
Hazzi Gérard, 69330 Meyzieu
Falanga Alain, 83160 La Valette du Var
Corme Micheline, 14000 Caen
Lo Philippe, 94000 Créteil
Lepine Rodolphe, 02100 St Quentin

Tirage au sort n° 2

Flammand Fréderick, 02100 St Quentin
Bouttier Eric, 59800 Lille
Taing Sok, 94000 Créteil
Pujol Christophe, 83200 Toulon
Danthony Simone, 69500 Bron
Soussand Jérôme, 94000 Créteil
Creuset Bernard, 01000 Bourg-en-Bresse



13 Boulevard de la République
92250 La Garenne Colombes
Tél : (1) 47.84.21.77

&

2 rue Marc Sangnier
94240 L'Hay les Roses
Tél : (1) 46.83.03.61

REVENDEUR AGRÉE

PCX-20

Intel 8088, 256 K RAM
1 x 20 Mo sur disque dur
1 x 360 Ko sur disquette
Carte monochrome graphique 720 x 348
Moniteur haute résolution 14" vert
MS-DOS 3.1, GW-BASIC

15995 F HT



AMSTRAD



PCA-20

Intel 80286, 512 K RAM
1 x 20 Mo sur disque dur
1 x 1.2 Mo sur disquette
Carte monochrome graphique 720 x 348
Moniteur haute résolution 14" vert
MS-DOS 3.1, GW-BASIC

19995 F HT

AMSTRAD PCW 8256
e traitement de texte sur tous les bureaux
3997 F HT



PC-1512

Avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.

4997 F HT

DISTRIBUTEUR EPSON

REMISE 10 % sur LOGICIELS

MOVE : une équipe de professionnels à l'écoute de vos besoins.

LOGICIELS JEUX

	CASS	DISQ
Kung Fu 2		190 F
Top Gun		195 F
Les Lauréats		195 F
Gauntlet	121 F	180 F
Dragon L'air	110 F	180 F
Compilation 5 Jeux		175 F
Compilation 6 Jeux		175 F
Spacer Arrier		190 F
1942		185 F
Big Band		290 F
Les Goonies	130 F	
Les Passagers du Vent		330 F
Sram 2		220 F
Harry et Harry		220 F
Scott Winder Reporter		220 F
1001BC	120 F	220 F
Bob Winner		200 F
Saboteur II	120 F	200 F
Fer et Flamme		290 F
Asphalt		215 F
Bomb Jack 2	120 F	180 F
Super Cycle	139 F	210 F
Arkanoid	125 F	180 F
Scalextric	120 F	180 F
Super Pack	129 F	180 F
Ace Of Aces	130 F	190 F
Hit Pack 6		200 F
Ballblazer		175 F
Maddog		230 F
Manhattan 95		215 F
Leader Board	139 F	200 F
Zox 2099		198 F
Bobby Bearing	129 F	
Frame	145 F	
Trivial Poursuite	230 F	275 F
TT Racer	120 F	185 F
Short Circuit	130 F	
Stryfe	160 F	
M'Enfin	160 F	227 F
Les Hits		198 F
Sigma		185 F
Les Passagers du Temps		240 F
Silent Service		210 F
Masque		227 F

EDUCATIFS CPC

	CASS	DISQ
Maths 5ème	190 F	
France géo		200 F
Educatif 5ème	140 F	
Autoformation Assembleur		195 F
Géométrie 3ème		200 F
Maths 5ème - 4ème		200 F
Auto-F à l'Assembleur		295 F
Cours de Basic		243 F
Equations 3ème		206 F
Maths Second Cycle		290 F
Turbo Tutor		474 F
Micro-Géo	139 F	230 F
Orhogus		825 F
Méthode Assimil Anglais		668 F
Balade Outre Rhin		260 F
Big Ben		260 F
Révision Maths Bac	340 F	

ACCESSOIRES et MATERIELS

Bureau Amstradesk	115 F
Boite 50 disk Plastique	150 F
Boite en TEAK 50 Disk	295 F
Rame de 2000 Feuilles (Bande Caroll)	220 F
2ème Lecteur (Pour 8256)	1990 F
Guide Feuille PES	280 F
Lecteur 5 1/4' PES	1990 F
Souris PCW	1630 F
Housse PCW	225 F
Imprimante DMP3000 80 Col	
Imprimante DMP4000 132 Col	
Imprimante EPSON FX800 80 Col	
Imprimante EPSON FX1000 132 Col	
Imprimante EPSON EX800 80 Col	
Imprimante EPSON EX 1000 132 Col	
Imprimante EPSON LX800 80 Col	
Imprimante Manessman 86 132 Col	
Imprimante Manessman 85 80 Col	
Carte Disque Dur TANDON 20 MO	
Drive TANDON 360 K	
Extention Mémoire 640 K	
Co-processeur Arithmétique 8087	
Cable Imprimante Blindé IBM	
Boite Plastique 50 Disk	
Boite en Teak 50 Disk	

AMSTRAD1 D28. 5/8 Hélios bold

LOGICIELS UTILITAIRES PC1512 TTC

Worldstar 1512	890,00 F
Supercalc 3	890,00 F
Reflex	990,00 F
Sidekick	391,00 F
Comptabilité SAARI	2241,00 F
Paie GIPSI	2241,00 F
Facturation Stock FASSI	2241,00 F
Framework Premier	1174,00 F
Compta LPC	1126,00 F
Gestion LPC	4981,00 F
Evolution Sunset	1174,00 F
Aliénor II	1992,00 F
Gem Write	1174,00 F
Gem Graph	1174,00 F
Turbo Pascal	1062,00 F
Paye Crésus II	1992,00 F
PC-Type +	1270,00 F
Basor	2312,00 F
Textor	4684,00 F

JEUX SUR PC1512

	TTC
Infiltrator	295 F
Pitstop II	250 F
Cyrus2 Chess	245 F
Alex Higgins	240 F
Summer Gammes II	240 F
Bob Winner	240 F
MGT	220 F
Winter Games	245 F

JEUX SUR PCW

	TTC
Bob Winner	240 F
Top Secret	295 F
Orphée	295 F
Histoire d'Or	250 F
Graphologie/Biorythmes	199 F
Am-Stram-Dames	199 F
Mission Detector	199 F
Bridge Player	220 F
Colossus Chess	209 F
Batman	195 F
Lord Of The Rings	279 F
Tomahawk	225 F
Fairlight	196 F
Reversi	199 F
SAS Raid	160 F
Space Invader	160 F
Blackstar	131 F
SAS Attack	152 F
Blocus	270 F

BON DE COMMANDE

Nom :
Adresse :

Tél :

Frais de port : 15 F logiciels
: 100 F matériels

ROBINSON CRUSOE

Editeur : Coktel Vision
Genre : Aventure graphique
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★★

Les programmeurs de Coktel Vision n'avaient plus fait parler d'eux depuis le « mémorable » Paris/Dakar, voici déjà quelques mois. C'est avec un nouveau logiciel, dont le principe n'est pas sans rappeler celui des « Passagers du vent » d'Infogrames, qu'ils nous reviennent.

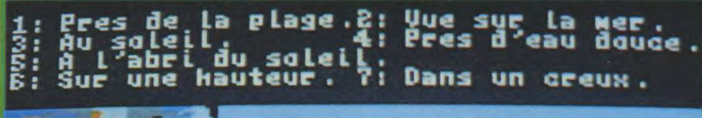
Je m'en fus a la recherche de mes compagnons, je ne tardai pas a me convaincre qu'ils avaient disparu.

L'histoire est celle, mais je suis persuadé que vous vous en doutiez, du célèbre héros de Daniel Defoë, j'ai nommé Robinson Crusoë.
Echoué sur une plage après un terrible naufrage, Robinson se trouve seul sur une île déserte, qu'il ne tarde pas à baptiser « l'île du désespoir ». Sa mission, et il n'a pas le choix, il doit l'accepter, est de réussir à survivre, et pourquoi pas, d'essayer de rentrer retrouver son brumeux pays, l'Angleterre.

Naufrage

Le chargement est du genre énervant : il faut retourner la disquette deux fois de suite, à seule fin que « Monsieur le Logiciel » puisse trouver ses données là où Monsieur le Programmeur a bien voulu aller les caser. Cela fait, un menu apparaît, qui permet de bien observer une démonstration, de commencer une nouvelle partie, ou au contraire d'en continuer une, préalablement sauvée.
La première image écran apparaît . Rien à dire de ce côté là, les graphismes sont plus qu'honnêtes. Le mode 0 de l'Amstrad a été bien utilisé. Hélas, l'enchantement sonore est de loin inférieur au visuel. Le dessin n'occupe pas l'écran entier : une fenêtre est réservée au texte, qui informe le joueur sur les actions de Robinson (je vous conseille d'ailleurs d'en acheter, elles sont en hausse). La partie texte permet également au joueur de diriger le personnage, non pas par l'intermédiaire d'un analyseur syntaxique, mais par des options du genre « 1 : Je fais çà, 2 : Je fais ci, 3 : Je fais ryboat ».
Le plus amusant sont les animations. Par exemple, l'on décide de nager jusqu'à l'épave du navire, histoire de voir si on ne pourrait pas y récupérer quelques vivres ou armes, (hein, allez savoir ?). Eh bien tenez-vous bien, un sprite se met soudain à nager dans la mer. Comme je le disais quelques lignes plus haut, c'est très amusant. Mais hélas, trois fois hélas, c'est également la cause de quelques longueurs dans le jeu. De plus, on pourra regretter le nombre peu élevé de décors qui composent l'île du désespoir.







Naufrage

Avec le logiciel, un message de détresse est fourni pour tout mode d'emploi (il est vrai que le principe du jeu ne le rendait pas absolument indispensable). Ce message, Dieu me savonne, est réellement surprenant, au bas mot : on apprend grâce à lui qu'en 1659, année du naufrage de Robinson Crusoë, monsieur Apple avait déjà eu la bonne idée d'inventer le MacIntosh, et que le malheureux naufragé en possédait un portable, imprimante laser en sus. Incroyable, non ?

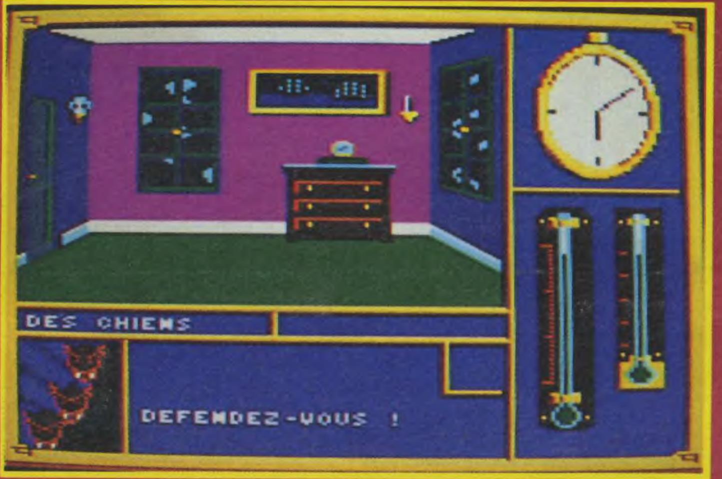
Stéphane Schreiber



INVITATION



Editeur : Loriciels
Genre : aventure
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★
Originalité : ★



Jusqu'à présent, vous n'étiez pas mécontent de votre choix professionnel, basé, il faut bien le dire, sur l'ineffable crédulité humaine. Vos articles et bouquins sur les "sciences" occultes étaient fort prisés et vous valaient une renommée quasi-internationale. Et puis quelle jubilation d'être le spécialiste d'un sujet (il faut bien le dire) bidon qui rapporte, auquel on ne croit absolument pas ! Bref, tout allait bien jusqu'au jour de cette fameuse (et curieuse) invitation : "Cher ami (hi, hi). Féru de fantastique, voyez en moi un de vos plus fervent admirateur (hé, hé, hé). J'organise ce soir même vers 18 heures une réception très, heu, spéciale dans mon modeste manoir (adresse jointe) et souhaite vivement votre auguste présence (ha, ha, ha). Votre dévoué : comte de (?...)". Là, signature étrange et illisible. "Bah ! Encore un excentrique oisif et fortuné qui joue à se faire peur. Eh bien allons amuser monsieur le comte de (?) en profitant de sa table, de son vin et pourquoi pas, de quelque vieille comtesse sur le retour." Mal vous en prit, en fait de comte et de comtesse, c'est l'horreur qui ce soir là était au rendez-vous... Issu de la porte d'entrée, un rai de lumière avenant perce le fin rideau de la brume environnante. Cette charmante attention à l'endroit des invités — ou plutôt de "l'invité" puisqu'il s'agit de vous seul — n'augure en rien de l'ambiance très particulière qui règne à l'intérieur. Absent de toute présence humaine, le manoir d'apparence anodine, abrite en effet un épouvantable mystère que préserve une ménagerie de monstres. A vous de comprendre l'étrange dessein de votre hôte par une exploration minutieuse, collecte/utilisation d'objets et décryptage de livrets sibyllins. Les combats seront fréquents pour éviter toute somnolence et mettre à mal votre superbe équilibre mental et votre belle santé. Aïe ! (*).

Jean-Claude Paulin

(*) : Bien que blasé, l'auteur de l'article se pique au jeu.

THE LAST MISSION

Les éditeurs sont à court d'idées. La preuve, ils vont chercher leur inspiration dans les vieux hits d'antan. Z'avez pas honte, non ?

Eh bien oui, c'est bien de lui qu'il s'agit et dont on cause actuellement. Car "The Last Mission" est une version revue (et corrigée ?) de ce super (vieux) logiciel.
On se retrouve dans une espèce de complexe robotisé jusqu'à la moëlle, à bord d'une drôle de machine rampante et volante à souhaits. Le but du jeu est de procéder à une extermination en masse et en règle de tous les objets aussi indésirés que non identifiés.
Il faut bien sûr slalommer entre les lignes haute-tension, les lasers dernier cri, les canons à tirs multiples, et toutes ces sortes d'armes qui faisaient le charme des extra-terrestres tels qu'on les imaginait il y a vingt ans. Le tout dans des décors stylisés genre Néo-Picasso, mais jolis quand même.
Bref, c'est un jeu d'arcade pure et dure en bonne et due forme, qui n'a d'autre but que de divertir et de mettre les réflexes (et les nerfs) à dure épreuve.
A part ça, rien de nouveau !

Stéphane Schreiber

Editeur : Loriciels
Genre : arcade
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ah bon ?



AVIONS DE COMBAT
UNE SIMULATION
COUVERTE DE LAURIERS
F-15
STRIKE
EAGLE
▼ Un jeu constructif offrant des heures de distraction
▼ Simulation de vols de chasse réaliste et précise
▼ Graphisme 3 dimensions remarquable
▼ Missions de combat multiples
▼ Niveaux de difficulté divers
▼ Des centaines de scénarios passionants
▼ Instruments de vol très réalistes
La simulation 'Avions de combat'
Envolez vous grâce à la simulation Microprose, déjà couverte de succès et de lauriers – si vous l'osez.
Strike Eagle F-15 vous place aux commandes de l'un des avions de combat les plus dangereux et les plus perfectionnés
de tous les temps; et devant un grand nombre des décisions et des dangers effectivement rencontrés par les pilotes
d'avions de combat.
Montez dans votre propre F-15 et préparez vous à affronter le danger. Votre objectif est d'accomplir une séries
d'offensives en Asie du Sud-Est et au Moyen Orient.
Vous vous servirez d'une série époustouflante d'instruments de vol, d'armements perfectionnés et de systèmes
informatisés, dont un système de tir électronique, un collimateur de pilotage et un radar de bord. Votre succès dépendra
de votre talent à surpasser l'ennemi aux commandes de l'avion, au combat et par votre perspicacité.
Strike Eagle F-15. Simulation extrêmement réaliste des techniques de combat électroniques modernes.
Disponible pour Commodore 64/128 et Amstrad CPC.
MICROPROSE FRANCE
50, rue de La Condamine
75017 Paris
Tél. : 45.22.57.01
MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE
MAINTENANT DISPONIBLE
POUR AMSTRAD CPC

HELP !

Attention, si vous ne vous sentez pas une âme de "tricheur", ne lisez pas ces pages ! Elles contiennent de précieux secrets pour résoudre vos jeux d'aventure favoris... Solutions pour parvenir au but final, ou simples "trucs" pour pénétrer dans une salle particulièrement cloisonnée, nous publions le résultat des recherches d'un ou plusieurs joueurs acharnés... ou simplement plus chanceux que vous ! Alors si vous êtes complètement épuisés, attardez-vous un peu sur ces pages ; si par contre, vous venez de triompher : pensez aux copains ! En attendant, merci à tous ceux qui alimentent régulièrement cette rubrique.

HARRY & HARRY I

Première partie

Pose journal, écoute, traîne matelas, prends lampe, examine table, prends allumette, allume allumette avec mur, allume lampe avec allumette, brise lampe contre matelas, N, O, ferme porte, E, N, N, examine étagère, prends rasoir, ouvre rasoir, coupe liens avec rasoir, pose rasoir, S, E, S.
Code d'accès : Bookmaker.

Deuxième partie

S, O, O, examine évier, prends sandwich, E, E, M, N, E, E, pose sandwich, S, saute trou, agrippe serviette, O, D, E, fouille canapé, prends clé, O, S, examine lit, prends agenda, N, N, ouvre placard, fouille poubelle, X, prends boîte, S, prends manteau, ouvre porte ouest avec clé, O, D, O.
Code accès : Bootlegger.

Envoi de Laidaoui Faudel

SOUL OF A ROBOT

Ayant trouvé la solution du jeu "Soul of a robot", je vous envoie un plant détaillé du labyrinthe, la démarche à suivre et quelques conseils afin de mener à bien cette mission et de détruire l'ordinateur dictateur.

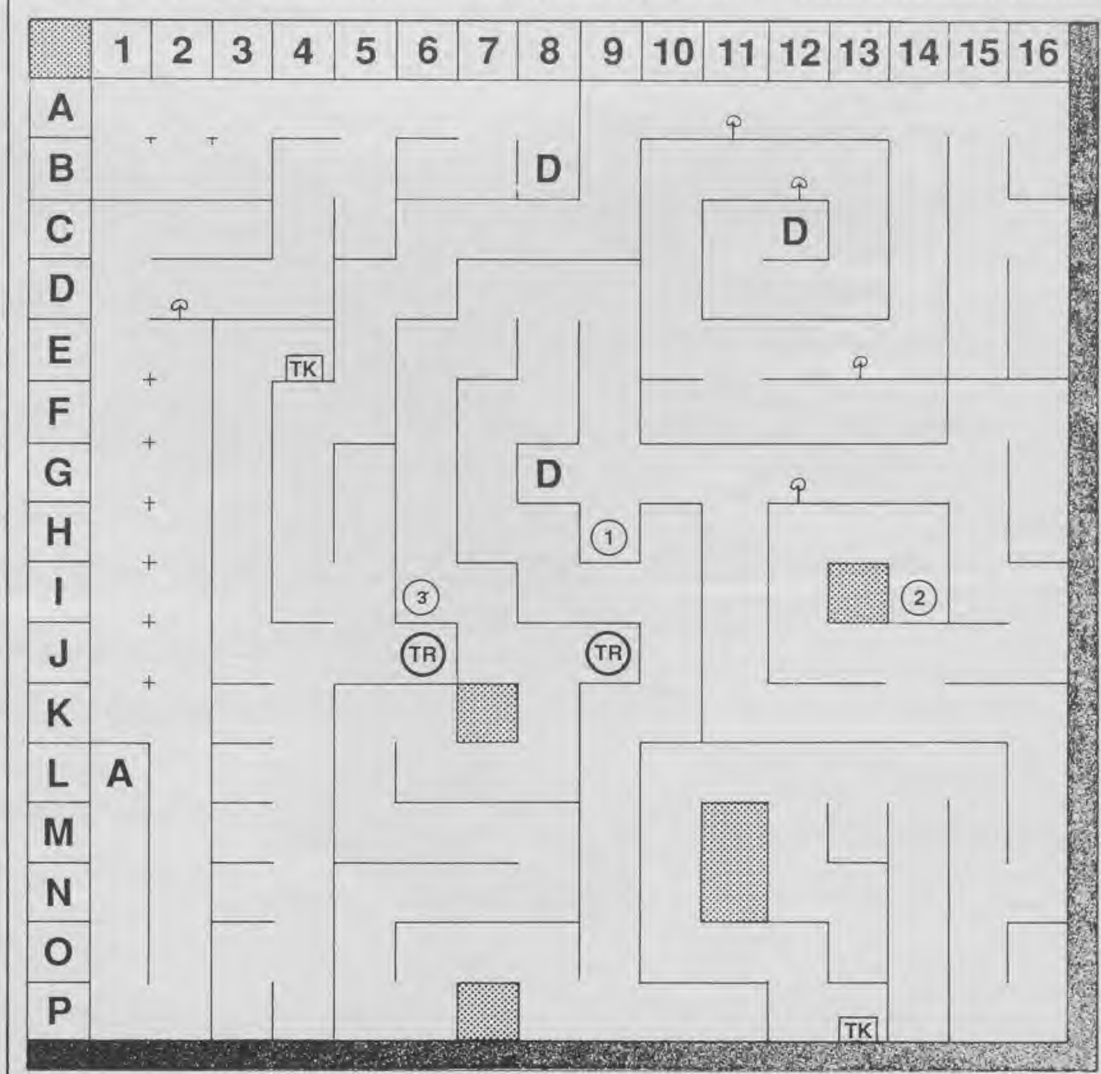
Partie 1 : au début du jeu, vous êtes en GB. Allez chercher le laser N° 1 en H9, revenez en G8, montez sur les robots prisonniers et mettez-vous dos au mur. Bloquez la barre espace (avec un livre posé sur le clavier) de façon à ce que le robot tire tout seul. Attendez que le psyché atteigne environ 3.000 puis commencez l'aventure. De cette façon, vous pourrez voler à loisir. Allez ensuite chercher le laser n° 2 en I-14, retournez en K15 : la barre qui vous empêchait de passer a disparu. Allez prendre la clé du téléporteur en P13, retournez au croisement en G9. Allez chercher le laser n° 3 en I-6, allez au téléporteur en J9 et appuyez sur COPY.

Partie 2 : vous vous retrouvez en C12. Allez chercher la clé du deuxième transporteur en E4. Retournez au transporteur n° 2 en J6 et appuyez sur COPY.
Partie 3 : vous vous retrouvez en B8. Allez directement en L1, la salle de l'ordinateur. Appuyez sur FIRE : vous avez gagné !

Encore quelques trucs

Préférez la touche ENTER au joystick pour voler, cela vous permet de vous diriger en plein vol. N'hésitez pas à voler, ce qui vous fait économiser des vies. Attention aux champignons, ils sont mortels. Surtout évitez de tomber de trop haut ce qui pourrait vous être fatal.

Envoi d'Alexandre Loussert



1 2 3 : Lasers TR : Salles de téléportation TK : Clés des téléporteurs : Champignons.

BAD MAX

Par ordre alphabétique, voici la liste des verbes et noms de l'aventure programmée par Transoft :
– Arracher, Avancer, Brûler, Découper, Démarrer, Désinfecter, Donner, Faire, Fouiller, Fuir, Jeter, Jouer, Manger, Mettre, Offrir, Ouvrir, Passer, Piloter, Prendre, Protéger, Ramasser, Shooter, Tabasser, Tirer, Tuer, Traverser.
– Adrenaline, Bandage, Bidon, Boite, Boomerang, Cactus, Cadaure, Camion, Cartouche, Chien, Clé, Caca, Corne, Couteau, Gasoil, Drap, Essieu, Explosif, Fusil, Gyrocoptère, Hache, Herbe, Iroquois, Lance-Flammes, Main, Montre, Motards, Ouvre-Boîtes, Porte, Pipeau, Plaie, Rat, Ravin, Rouleau, Ruine, Sable, Scorpion, Tenailles, Turbo.

Envoi de Norbert Monnier

ZAXX 1

Vous avez passé plusieurs heures à vous battre dans Zaxx ? Pourquoi ne pas profiter du "pilote automatique" ?
1) Pour joystick automatique :
– mettre le joystick sur "automatic", puis engager la partie
– positionner votre avion en bas à gauche (au maximum).
Vous passerez ainsi toutes les étapes du jeu, sauf le face à face avec Zaxx. Pour le combattre, mettez votre appareil bien au centre de la piste et vous pourrez alors détruire toutes les torpilles lancées par Zaxx.
2) Pour joystick "manuel". Même procédure sauf que vous serez obligé de surveiller le jeu et de parfois tirer sur l'ennemi.

Envoi de Sébastien Béharelle

SENTINEL

Des codes :
0001 : 02254153
0002 : 88534263
0003 : 36478937
0004 : 81747818
0005 : 53670951
0006 : 76964997
0007 : 64949596
0008 : 76465990
0009 : 58618458
0010 : 67510065
0011 : 65614978
0012 : 40693494
A vous de jouer maintenant !

Envoi de Serge Lucio

NEMESIS

Pour passer les volcans, fin du niveau 1 (en rose), il faut se placer en haut à droite et aucune boule de feu ne pourra plus vous toucher (attention, vous ne marquerez pas de points).

Envoi de Nicolas Le Goff

HACKER

Voici ce qu'il faut donner aux espions dans chaque ville :
Berne : cash
Londres : chronographe
Le Caire : scarabée
Athènes : statue de Tut
Agra : chalet suisse
New York : stocks et bonds
Tokyo : perles
Pékin : caméra 35 mm
San Francisco : album Beatles
West Indies : jade.

Envoi de X. d'Hoker et A. Coignard

DRAGON'S LAIR

Après des mois de parties acharnées, je vous livre le fruit de mes efforts, c'est-à-dire la solution de Dragon's Lair.
– Le premier disque : avancez vers le Génie de l'air en donnant successivement des mouvements de gauche à droite par rapport à la position relative du génie. Il y a en moyenne sept apparitions.
– Le couloir aux crânes : sautez en arrière (donc poussez le joystick vers l'avant) quand les crânes arrivent vers vous puis donnez un coup d'épée pour briser la main géante. Ensuite, ressautez en arrière pour éviter les autres crânes. Appuyez sur FEU pour briser les deux mains (une à droite et une à gauche) puis sautez en avant pour éviter les chauve-souris et sautez à droite pour qu'elles disparaissent. Sautez ensuite à gauche pour éviter la "gélatine" puis en arrière et enfin à droite.
– Les cordes brûlantes : sautez et gardez votre doigt sur FEU jusqu'à ce que vous arriviez à la troisième rampe. Attendez toujours que la corde touche presque la rampe avant de sauter. Quand vous êtes sur la corde, balancez-vous deux fois avant de sauter.
– Le deuxième disque : ce n'est pas difficile car le vent ne souffle pas aussi fort qu'avant. Il souffle deux fois plus longtemps et fait huit fois son apparition.
– Rampes et créatures : tuez toutes les bêtes ou vous ne pourrez pas sauter sur la rampe suivante. Celles-ci disparaissent après 20 secondes, donc ne traînez pas !
– La salle d'arme : pressez FEU pour détruire la balle et la chaîne. Sautez à gauche pour éviter la cruche. Pressez FEU pour repousser le mur, sautez à droite pour éviter la hache, puis encore à droite pour esquiver le bouclier. Pressez FEU pour repousser l'autre mur. Sautez à gauche pour éviter une autre hache et faites FEU pour fracasser le bouclier. Poussez le joystick vers l'avant pour éviter la hache. Sautez à droite pour éviter la boule de feu avant de sortir.
– Le damier mortel : essayez de sauter sur un carré à côté du cavalier et frappez-le avec votre épée à chaque fois.
– La salle aux tentacules : pressez FEU pour couper la tentacule venant du plafond. Sautez à gauche pour éviter la tentacule qui vient du ciel puis sautez en arrière (joystick vers l'avant) pour en éviter une autre. Pressez FEU pour tuer les deux tentacules qui apparaissent au plafond (l'une après l'autre). Sautez à droite pour aller vers la porte puis à droite : la voie est libre !
– Repaire du dragon : prenez le trésor si l'occasion se présente. Soyez prudent quand vous allez chercher votre épée, surtout au sommet du précipice. Prenez garde aux boules de feu de Singe le Dragon. Sautez de la rampe et Daphnée est à vous... Ouf !

Envoi de Pierre Malard





NITROGLYCÉRINE

Tableau 1

Suivez les instructions et, arrivé au point convenu, appuyez sur <FIRE>.

a) Allez chez le juge (maison du nord),
b) allez chercher des munitions à l'armurerie (centre),
c) tuez le bandit au port (ouest),
d) allez voir le conducteur du train à la gare (Est).

Tableaux 2 et 3

Vous devez tuez les bandits en en vous mettant en face d'eux et en tirant. Vous pouvez éviter les coups si votre adversaire est dans un coin extrême et vous à l'opposé. Quand l'ordinateur vous propose de rejouer, il est préférable de dire non pour aller plus vite.

Tableau 4

(Voir aussi plan de Philippe Piat-Marchand) Gauche, prendre poudre, droite, monter, gauche, monter, droite, descendre, droite, descendre, gauche, baisser levier, droite, monter, gauche, monter, gauche, descendre, droite, descendre, droite, prendre calumet de la paix, gauche, monter, gauche, monter, droite, descendre, droite, descendre, droite, monter, gauche, baisser levier, droite, descendre, gauche, monter, gauche, monter, gauche, descendre, gauche, prendre pistolet, droite, monter, droite, descendre, tuer les Dalton, gauche, prendre dynamite, droite, monter, gauche, descendre, gauche, descendre, gauche, aller sur rocher.

Tableau 5

Chaque déviation est numérotée sur le plan de chemin de fer ; vous devez les permuter en respectant l'ordre.
NB : les petites déviations ne

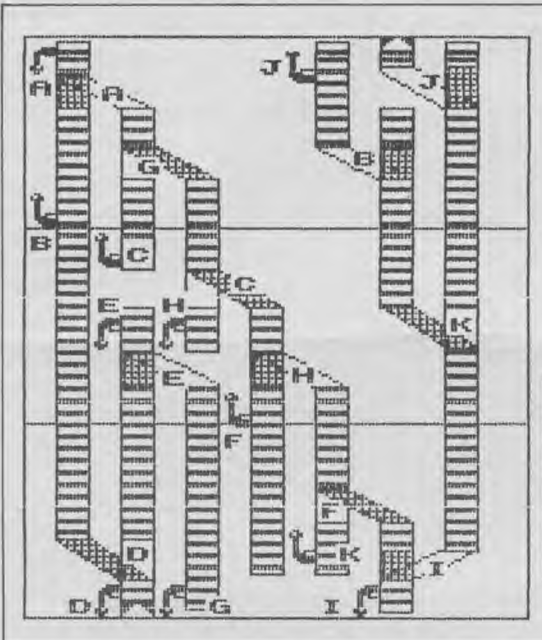


sont pas mentionnées (1-2-5 et 10) >4-3-6-3-7-3-6-3-11-3-6-3-7-3-6-3-8-3-6-3-7-3-6-3 – 9-3-6-3-7-3-6-3-8-3-6-3-7-3-6-3 puis tout droit (voir plan).

Tableau 6

a) Boire au lac (centre),
b) explorer la mine (ouest),
c) remplir gourde au lac (centre),
d) prendre hache (maison est),
e) aller voir le Chef Indien (Nord).

Philippe Piat-Marchand
Benjamin et Alexandre Béchir



NITROGLYCERINE

TABLEAU NO 4

aiguillage en position depart

rails

depart-arrivee

manette en position depart

UNE SOLUTION POSSIBLE

DEGEBACADEGEDAHADEGED
ACADEGEDAIJIADEGEDACA
EDAHADEGEDACADEGEDAFA
DEGEDACADEGEDAHADEGED
ACADEGEDAKADEGEDACADE
GEDAHADEGEDACADEGEDAF
ADEGEDACADEGEDAHADEGE
DACAI.

Plan du 5 ème tableau

Arrivée

5
11
4
6
7
2
8
9
3
1
Départ
10

3 ème tableau

2 ème tableau

1 er tableau

HELP!

T'AS PAS UNE REPONSE ?

Comme désormais habituellement, voici quelques appels de détresse d'aventuriers stressés... et les réponses à des questions posées il y a quelques numéros. Tout le monde « joue le jeu » et c'est bien ! Continuons !
Nous vous rappelons que si vous possédez un Minitel, il vous suffit de composer le 36.15 code MICROTEL pour crier vos « help » et recevoir des réponses — très rapides — d'autres joueurs. Vous pourrez aussi simplement consulter les questions et réponses posées en général sur le serveur ou même contribuer à « l'effort collectif » en répondant à ceux qui comme vous sont perdus dans un jeu... Ceux qui ne disposent pas encore du Minitel peuvent et doivent contribuer à nous envoyer questions et réponses pour alimenter cette rubrique qui est la vôtre.

Q> ***Dans la Geste d'Artillac, malgré la solution parue dans le numéro 19, lorsque je prends la graine de sok-sok, la chaleur devient accablante. Je sors et je meurs. Que faire ?***
Qui a une solution pour 1001 BC, les plans de Saboteur II, Nexus, Avenger ?
Laurent Cargol

Q> ***Au secours, je suis bloqué dans les Passagers du Vent au premier tableau. Que faire quand on arrive en haut du premier tableau de HIRISE. Y-a-t-il un truc pour bloquer l'énergie dans Rambo ?***
Sébastien Cabel

Q> ***Après de longues nuits d'insomnies, qui peut m'aider et éclairer les points suivants : dans Gremlins, que faire pour éviter les premiers Gremlins ? Dans One Man, comment faire pour passer le second tableau ; comment arriver à la solution dans l'Apprenti Sorcier ; que faire pour détruire les extraterrestres rouges qui rampent vers notre vaisseau dans Alien break in ; où peut-on trouver les pièces de la moto dans The Fantastic Voyage et enfin dans Airwolf, comment faire pour récupérer les savants et à quoi ressemblent-ils ?***
Norbert Monnier

Q> ***Que faut-il faire quand on a trouvé l'ordinateur dans Mission Elevator ?***
Chistophe Soulier

Q> ***Y-a-til un moyen de battre à coup sûr votre adversaire dans International Karaté et comment faire les smashes dans Ping-Pong ?***
Anthony Gruffaz

Q> ***Comment prendre le troisième cœur en or dans Sorcery + ?***
Par ailleurs, j'ai acheté il y a quelques mois Aliens en version disquette et je me suis aperçu que certaines salles comportaient des écrans et que mon personnage ne pouvait plus avancer dans d'autres salles. Est-ce un problème de disquette ou est-ce prévu par le jeu (on m'a dit qu'en version cassette il n'y avait pas d'écran). Qu'en est-il et comment remédier à ce problème ?
Pascal Beaupère — Rouen

Q> ***Dans Avenger je ne trouve pas les objets et les chefs ?***
Dans Goonies, comment passer le deuxième tableau ? Je sèche également dans Cauldron 1 et Short Circuit ?
JMV, Beaumont

Q> ***Dans Antiriad je n'arrive pas à trouver la mine d'implosion, l'inverseur de particules et le générateur ?***
Sébastien

Q> ***Dans Saboteur II existe-t-il un moyen de stopper la bande d'énergie ? Où se trouve la moto ?***
Dans 3D Fight, peut-on détruire ou éviter la petite navette ronde située en bas de l'écran et si oui comment ?

Réponses

Réponse à Eric Gleize et Jean Pol (N° 24) :
Dans Rambo, il n'y a pas d'appareil photo : il faut délivrer l'homme attaché dans le camp, en haut à gauche, en lui tirant dessus à coup de couteau (NDLR : !!!). Puis, une fois la forêt traversée, embarquer. A ce moment, revenez vous poser sur le « H » en bas à droite du camp. Dirigez-vous ensuite vers la cage des prisonniers vers la gauche et ouvrez-la au couteau. Une fois tous les prisonniers délivrés, retournez à l'hélico : à ce moment commence un combat aérien avec un autre hélicoptère.
L. Sharif et O. Leroy

Réponse à Eric Gleize (N° 24) :
Dans Airwolf, dans la salle de départ (à gauche), il y a une boîte avec un point blanc : c'est le boîtier de contrôle. Pour le détruire, tire sur le point blanc.
M. Jovet

Réponse à Mathieu Kaiser (N° 24) :
Dans Hacker, tu te déplaceras dans un réseau de souterrains complexes : quand tu déplaces ton point il arrive souvent que des traits dépassent du point : ils t'indiquent là ou les directions possibles.
M. Jovet

Réponses à Eric (N° 24) :
Pour Commando, dans l'area 3 après le pont, dirige toi à gauche de l'écran puis fonce toujours tout droit (mitraille un peu si nécessaire). Une Jeep va ensuite venir (à droite devant toi), continue à courir tout en te déviant à petits coups de manette vers le véhicule. En tirant dessus, elle se détruira. Pour éviter les torches des lanceurs rouges, incline-toi vers la droite ou la gauche et profite de l'occasion pour le tuer.
En ce qui concerne Rambo, à ma connaissance il n'existe pas d'appareil photo...
JMV — Beaumont

Réponse à Jean Pol (N°24) :
En ce qui concerne Rambo, il faut — après être monté dans l'hélicoptère — :
aller au sud, se poser dans le village sur le H (le même que la piste de décollage) qui se trouve dans le sud-est du village. Dirige toi ensuite vers la gauche et tu aperçois une espèce de cage. Sélectionne le couteau, colle-toi et tire contre la cage : les otages sont libérés.
Retourne ensuite à l'hélicoptère et vas vers le Nord. Attention à l'hélicoptère ennemi (il est déconseillé de passer dessus). Dans un autre village, se poser etc...
JMV — Beaumont

Réponse à Jean Pol (N° 24) :
Pour Ghostbusters, se placer sous le temple de Zuul et lâcher l'appât. Appuyer tout le temps sur Fire.
Pour Rambo, je te conseille de tuer les hommes avec le couteau, d'éviter les balles. Une fois dans l'hélico, reviens dans le camp le plus vite possible et stoppe sur la croix en bas à droite. Entre dans le camp et délivre l'homme blanc attachés sur une croix en haut à gauche, avec ton couteau dans la bâtisse grise en bas et vers le milieu. Reviens à l'hélico.
Sébastien Foy

Réponse à Eric Gleize (N° 24) :
On ne peut battre Ravioli Mafiosi qu'en alternant les coups « bas gauche » (A + I), « haut droite » (1 + O) et « haut gauche » (I). Les deux premiers coups doivent lui enlever sa garde et le troisième doit le toucher.
Pascal

Bien débuter avec le CPC 6128

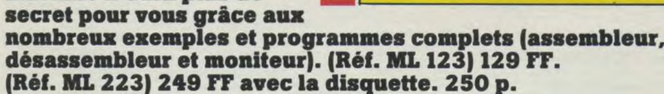
Vous qui venez d'acquérir un CPC 6128, réussissez à coup sûr vos débuts. Apprenez pas à pas les notions de programmation du Basic, de graphisme et de son. Découvrez les possibilités de votre lecteur de disquette (formatage, fichiers et fichiers ASCII, protection des programmes, sauvegarde, fusion, suppression de fichiers...). (Réf. ML 146) 99 FF. 200 p.

LE PLEIN DE TONUS POUR VOTRE CPC.

Débutant ou utilisateur confirmé de CPC 464, 6128, exploitez à fond les capacités de votre machine à travers des informations précises, des explications et exemples clairs, le langage machine et le Basic. Découvrez tout sur le CP/M et votre lecteur de disquette pour programmer en vrai "pro".

AMSTRAD 464/664/6128 — CPC — LE LANGAGE MACHINE — EDITIONS MICRO APPLICATION — LIVRE DATA BECKER

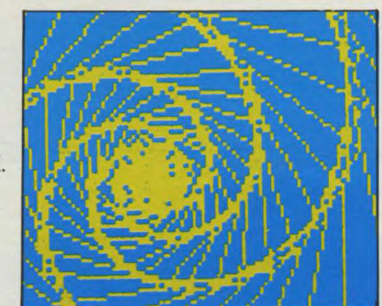
Pour tous ceux qui considèrent que le Basic n'est ni assez puissant ni assez rapide. Découvrez les bases de la programmation en langage machine, au mode de travail du processeur Z 80 en passant par une description précise de ses instructions ainsi que l'utilisation des routines systèmes. Le langage machine n'aura plus de secret pour vous grâce aux



nombreux exemples et programmes complets (assembleur, désassembleur et moniteur). (Réf. ML 123) 129 FF. (Réf. ML 223) 249 FF avec la disquette. 250 p.

Le grand livre du Basic sur CPC 6128

Exploitez à fond toutes les capacités de l'excellent Basic Locomotive et maîtrisez les bases de la programmation et ses domaines professionnels (tris, fenêtres, masques, écrans, traitement des erreurs, protection contre la copie) et le fonctionnement interne du Basic. Découvrez les domaines "créatifs" : graphismes, sons et musique. Gérez le stockage des données et le lecteur de disquette, son accès direct avec l'AMDOS et les interruptions Bankwrite, Bankfind et leurs applications RAMDISK. Enfin, des listings d'applications comme traitement de texte, budget familial... (Réf. ML 168) 149 FF. (Réf. ML 268) 249 FF avec la disquette. 260 p.



Le livre du CP/M

Toutes les explications indispensables pour une bonne utilisation et compréhension de CP/M sur CPC 464, 664, 6128 et PCW 8256 : stockage des données, protection contre l'écriture, codification ASCII, utilisation des programmes CP/M, les versions CP/M 2.2 et CP/M plus (3.0)... et la structure interne de CP/M pour les programmeurs avancés. (Réf. ML 128) 149 FF. 220 p.

SECTEUR
BLOC (512 OCTETS)
PISTE (TRACK)

Le livre du lecteur de disquette

Tout sur la programmation et la gestion des accès disque avec les CPC 464, 664, 6128 et le FLOPPY DDI-1 ! Profitez des nombreuses informations, des précieux conseils et exemples accompagnant chaque chapitre. Disposez des listings d'utilitaires ultra-performants comme un moniteur disque, une gestion de fichiers relatifs... ainsi que d'un listing du DOS commenté, de la description électronique de l'appareil et d'une gestion de fichiers. (Réf. ML 127) 149 FF. (Réf. ML 227) 269 FF avec la disquette. 390 p.

Les indispensables CPC

Trucs et astuces pour l'Amstrad CPC (Réf. ML 112) 149 FF.

Programmes Basic pour les CPC (Réf. ML 119) 129 FF.

Graphismes et sons CPC 464 (Réf. ML 124) 129 FF.

Des idées pour les CPC (Réf. ML 132) 129 FF.

La bible du CPC 664/6128 (Réf. ML 146) 199 FF.

Le Basic au bout des doigts CPC 464, 664, 6128 (Réf. ML 118) 149 FF.

Communications, modem et Minitel sur Amstrad CPC (Réf. ML 151) 149 FF.

GRANDE EXPO DE LA MICRO ET DU MINITEL : STAND 1 AB 1118

MICRO APPLICATION
13 rue Sainte-Cécile 75009 PARIS
Tél. (1) 47 70 32 44

réf.	désignation	prix
	Total TTC	

Date : ______ Signature :

☐ Mandat ☐ Chèque ☐ Carte Bleue
chèques à l'ordre de Micro Application.

Date d'expiration : ______

Nom : ______
Adresse : ______
Ville : ______
Code postal ______

AMS 09/87

Gratuit : ☐ je désire recevoir le catalogue 87/88 de :

CATALOGUE 87/88 — LIVRES ET LOGICIELS MICRO APPLICATION — L'ÉNERGIE MICRO

L'ÉNERGIE MICRO

Diffusion Librairies :
ÉDITIONS RADIO
Distribution :
Suisse : MICRO DISTRIBUTION S.A. Genève – Tél. : (022) 41.26.70.
Belgique : EASY COMPUTING Bruxelles – Tél. : 02-660 6390.

EDITIONS MICRO APPLICATION



INTELCOM

47, rue de Richelieu, 75001 PARIS
Tél. : 42.96.93.95

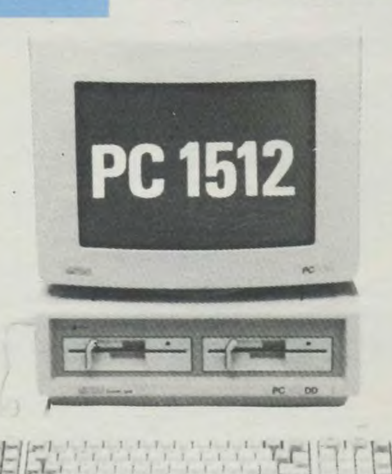
LA DIVISION PROFESSIONNELLE DE VIDEOSHOP

1/2 journée de formation gratuite (sur place ou par correspondance) Leasing-Maintenance assurée.

EXCEPTIONNEL !!!
IMPRIMANTE CITIZEN 120 D
1790 F TTC

Le matériel est garanti 2 ans pièces et main d'œuvre

AMSTRAD compatible PC 1512



PROMOTION SPECIALE
MALETTE PRACTI : 990 F
Quantité limitée

PROMOTION LIMITÉE
AMSTRAD PC 1512 DD couleur
+ IMPRIMANTE DMP 3000
+ SUPERCALC III
+ WORDSTAR
9990 F H.T.

MATERIEL :

- PC 1512 SD Monochrome........ 4997 HT (5926,44 TTC)
- PC 1512 SD Couleur............. 6890 HT (8171,54 TTC)
- PC 1512 DD Monochrome........ 6290 HT (7460,00 TTC)
- PC 1512 DD Couleur............. 8190 HT (9713,34 TTC)
- PC 1512 HD 20 Méga Monochrome..................... 9990 HT (11848,14 TTC)
- PC 1512 20 Méga Couleur...... 11890 HT (14011,34 TTC)

PERIPHERIQUES

- Imprimante DMP 3000 2290
- Imprimante CITIZEN (132 colonnes) .. 3990
- Imprimante DMP 4000(132 colonnes) 3990
- Disque dur 20 Méga Tandon 4990
- cartes KORTEX................. 1450
- Extension mémoires 790
- Imprimante Laser .... 26200 HT

UTILITAIRES :

- EVOLUTION............... 990
- GEM WRITE............... 990
- TEXTOMAT............... 790
- WORD JUNIOR.......... 1150
- WORD STAR.............. 890
- CALCOMAT............... 790
- MULTIPLAN JUNIOR...... 690
- SUPERCALC III............ 890
- COMPTABLITE ALIENOR II............... 1950
- COMPTABLITE LPC...... 1150
- COMPTABLITE MEMSOFT 1990
- COMPTABLITE SAARI.... 1990
- D BSE II PC............... 1150
- DATAMAT................. 790
- FRAMEWORK PREMIER.. 1150
- REFLEX + WORK SHOP.. 1490
- SIDEKICK 350
- YES YOU CAN !!.......... 1150
- QUICK MAILING.......... 790
- FACT - STOCK............ 1990
- GESTION LPC............ 4950
- GEM DRAW............... 990
- GEM GRAPH............... 990
- GEM WORDCHART....... 990
- PRINT SHOP............... 490
- TELE TUTOR CLAVIER..... 490
- SUPER BASE.............. 990

LANGAGES :

- TURBO PASCAL 950
- TURBO PROLOG........ 950
- TURBO BASIC........ 950
- TURBO C........ 950
- TURBO TUTOR.................. 345
- TOOL BOX..................... 690
- QUICK BASIC.................. 990

JEUX :

- BALANCE OF POWER............ 290
- BLACK CAULDRON.............. 349
- CHESS MASTER 2000............ 490
- ECHEC 3D..................... 199
- FLIGHT SIMULATOR............. 590
- INFILTRATOR.................. 260
- KARATEKA..................... 290
- LES PASSAGERS DU VENT....... 299
- ORBITOR...................... 390
- SILENT SERVICE............... 249
- SOLO FLIGHT.................. 199
- WINTER GAMES................ 229

BIBLIOGRAPHIE :

- Livre de l'Amstrad PC (Micro application).................. 99
- Bien débuter (Micro application).... 149
- Livre du Basic II (Micro application)................. 179
- Trucs et Astuces (Micro application).................. 179
- Livre du GW Basic (Micro application).................. 149
- Manuel des références techniques.. 249
- Guide du Basic 2 (Sybex).......... 128
- Guide de Dos + (Sybex).......... 128
- MSDOS - PCDOS (Sybex)........... 248
- MSDOS Approfondi (Sybex)....... 278
- Assembleur 8086 - 8088 (Sybex).... 220

INTELCOM

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h
47, rue de Richelieu - 75001 Paris
Tél. : (1) 42.96.93.95 - Métro : Palais-Royal

BON DE COMMANDE à adresser à INTELCOM, 47, rue de Richelieu, 75001 Paris
POUR TOUT REGLEMENT PAR CHEQUE, ECRIRE A L'ORDRE DE **VIDEOSHOP**.

PORT 15 F LOGICIELS
PORT 100 F MATERIEL

Nom ....

Prénom..

Adresse ....

Code postal.................... Ville.......................

Téléphone ....

☐ Je désire recevoir une documentation sur :..............

....

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.

☐ Je vous adresse la commande suivante :

DESIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

☐ Je choisis la formule de règlement : ☐ Au comptant ☐ A crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Contre-remboursement (100 F en sus).
* (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF).

AMS 09/87



GREYFELL
THE LEGEND OF NORMAN

Editeur : Starlight Software
Genre : aventure/arcade
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★

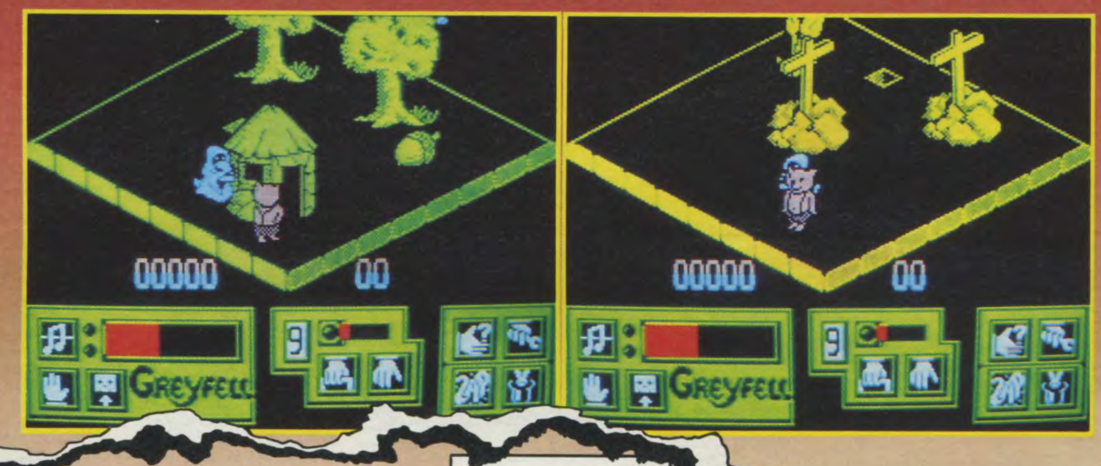
Dans le pays imaginaire de Greyfell, rien ne prédestinait Norman, matou insignifiant sérieusement porté sur la chopine, à un destin héroïque. Pourtant, un miraculeux concours de circonstances fit de lui l'être légendaire qui osa affronter le terrifique sorcier "Mauron" dans sa redoutable forteresse. Ce dernier, cleptomane notoire (en plus d'autres vices qu'il vaut mieux, ici, passer sous silence), assouvit spectaculairement sa perversion en dérobant rien moins que l'inestimable "Globe de la vie". L'absence de ce grand dispensateur d'ondes bienfaitrices, affligea cruellement le paisible royaume et les invectives à l'égard du tyran allaient bon train. Surtout dans les tavernes que notre poivrot de chat fréquentait, on s'en doute, avec enthousiasme et assiduité. Un soir ou celui-ci était particulièrement éméché, le hasard et la providence se mirent d'accord : les propos avinés d'une table voisine produiraient sur le chat Norman un effet inattendu. Revoyons la scène :

— "C'qui faudrait, c'est un mec qui en aient, ouais, c'est sûr !

— Hé ! les gars (hips !), j'suis votre homme (burp !), j'men va l'récupérer vot' ballon d'eau de vie. Tavernier ! Un dernier pour la route (rôôôt !)." Ainsi, d'une fanfaronade d'éthyliques naquit la légende, mais les braves gens de Greyfell ne le surent jamais.

Une plateforme en perspective soutient les différents décors dans lesquels évoluent les protagonistes. C'est désormais connu et le système a fait ses preuves. Trois fenêtres en bas de l'écran contiennent les icônes figurant les différentes actions possibles (prendre un objet, l'utiliser, le lâcher, choisir un sort, l'actionner, etc.) ainsi que divers indicateurs (vies, souffle, sorts disponibles, nombre de points, etc.). La forêt est peuplée comme il se doit de créatures féroces (crocodiles, rats, loups, minotaure), de monstres potagers (tomates tueuses et endives mangeuses de chats) et de quelques amis de bons conseils (Willye le cochon flic, Blotto le lapin ivre lui aussi, Hitormis le sage hibou, etc.). A signaler une célébrité inversement proportionnelle au nombre de belligérents et une musique incohérente visiblement créée dans un état d'ébriété. Et une quête de plus, un peu fade et pas très originale, pour les collectionneurs du genre. Garçon ! La même chose (hips !).

Jean-Claude Paulin

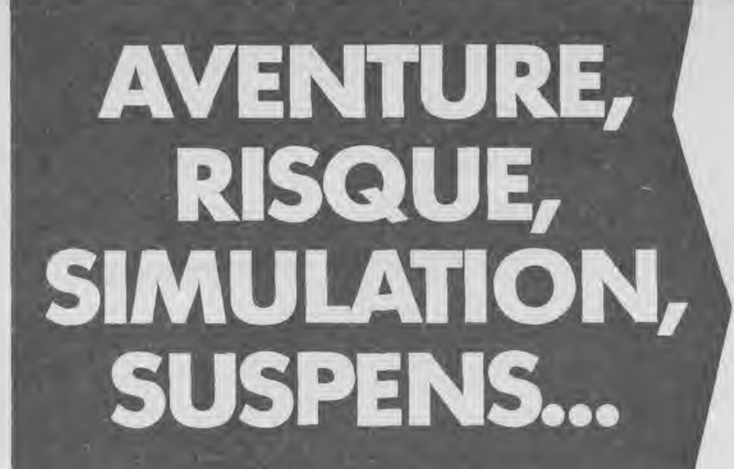


PROFANATION

Editeur : Chip
Genre : arcade
Graphisme : ★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★
Originalité : ★

Oh la belle jaquette ! Quelle tendre aventure se cache sous l'exquise délicatesse d'une aussi douce illustration (un zombie transperçant de son poignard, le visage horrifié d'un infortuné profanateur) ? Tout simplement la sempiternelle histoire d'un pilleur de temple qui doit rendre des comptes aux épouvantables occupants de l'immense édifice. Le parcours est de type "Rambo" et vous devez dans chacun des dix-sept tableaux, découvrir puis emprûnter le passage secret (portes de l'enfer) menant à la salle suivante. Il convient d'user sans faillir de votre fusil à répétition contre les zombies, scarabés géants, ectoplasmes, chauve-souris et autres tourbillons de sables mortels qui encombrent le labyrinthe et d'esquiver les graines/projectiles de plantes mystérieuses. N'oubliez pas, en évitant de traîner inutilement dans les culs-de-sac, de satisfaire au passage votre insatiable avidité, en ramassant tout ce qui représente quelque valeur (coffres, diamants, actions TF1, etc.). Aucune illustration musicale ne viendra déconcentrer le joueur dans sa profanation, sinon le crissement de ses pas et les tirs incessants de sa pétoire. Voilà. Les scrollings et l'animation sont satisfaisants, mais l'absence d'originalité qu'appuie un graphisme passable aux couleurs pénibles, a de quoi attrister les inconditionnels du genre.

Jean-Claude Paulin



TOUJOURS DU NOUVEAU CHEZ BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

EN TOUTE LIBERTÉ, POUR PARTIR A LA DÉCOUVERTE, LE PLUS IMPORTANT CENTRE FRANÇAIS D'ÉCHANGE DU LOGICIEL DE JEUX VOUS OFFRE UN CHOIX QUASIMENT ILLIMITÉ DE PROGRAMMES. AVENTURE, FICTION, SIMULATION, RÉFLEXION, CHOISISSEZ VOS DOMAINES DE PRÉDILECTION ET MESUREZ-VOUS AUX DIFFICULTÉS PROPOSÉES PAR LES JEUX.
TOURNEZ LA PAGE ET DÉCOUVREZ UN CHOIX FANTASTIQUE EN CASSETTES OU DISQUETTES.

→ → →



ATTENTION: La valeur de la première colonne est la valeur de reprise des logiciels envoyés pour échange.
La valeur de la deuxième colonne, le prix de vente des logiciels commandés.

NOUVEAUTÉS SIGNALÉES PAR ●
PRIX EN BAISSE SIGNALÉS PAR ▽

TITRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTES

1001 BC	37	75
▽ 1942	27	55
3 D FIGHT	22	45
ACE	44	89
▽ ACE OF ACES	29	59
ACROJET	44	89
▽ ACTIVATOR	24	49
ALIEN 2	34	69
▽ ALIEN 8	15	30
ALIEN HIGWAY	27	55
AMELIE MINUIT	29	59
AMERICA'S CUP	39	79
AMSTRAD ACADEMY	47	95
ANNALS OF ROME	57	115
ANTIRIAD	39	79
ARKANOID	44	89
ARMY MOVE	44	89
▽ ASPHALT	42	85
ASTERIX	37	75
AU REVOIR MONTHY	47	95
AVENGER	32	65
▽ BACTRON	24	49
BAD MAX	29	59
BALL BREAKER	49	99
BALLE DE MATCH	34	69
● BARBARIAN	47	95
● BASKETT BALL	44	89
BIGGLES	32	65
▽ BIG 4	39	79
BILLY LA BANLIEUE	32	65
● BLACK BALL	47	95
BLADE RUNNER	24	49
▽ BLAGGER	24	49
BOMB JACK	27	55
▽ BOMB JACK 2	37	75
BOUNDER	37	75
▽ BREAKTRHU	24	49
● BUBBLER	47	95
BRUCE LEE	15	35
CAMELOT WARRIORS	47	95
CAULDRON 2	24	49
● CESNA OVER MOSCOU	69	139
CHILLER	15	35
▽ CITY SLICKER	24	49
▽ COBRA	32	65
▽ CODENAME MAT 2	15	35
COMBAT LINX	22	45
▽ COMMANDO	19	39
COMPUTER HITS 10	49	99
CONFUZION	33	75
● COSA NOSTRA	62	125
CRYSTAL CASTLE	47	95
CRYSTANN	82	165
DAMBUSTER	25	55
DAN DARE	44	89
DANDY	42	85
● DANGER STREET	62	125
DARK STAR	22	45
▽ DEACTIVATOR	24	49
● DEATHCATE	47	95
DEATHVILLE	44	89
▽ DEEP STRIKE	24	49
DESPOTIK DESIGN	62	125
DOG FIGHT	49	99
DONKEY KONG	39	79
DRAGON'S LAIR	39	79
DRAGON'S LAIR 2	47	95
DYNAMITE DAN	39	79
EAGLE NEST	49	99
EDEN BLUES	27	55
▽ ELECTRA GLIDE	24	49
▽ ELECTRIC WONDERLAND	22	45
ELITE	42	85
ENIGME A OXFORD	79	159
▽ EQUINOXE	24	69
EREBUS	54	109
EXPLODING FIST	15	35
EXPLORER	34	69
EXPRESS RIDER	47	95
▽ FAIRLIGHT	24	49
FIGHTER PILOT	15	30
FIGHTING WARRIOR	19	39
● FINAL MARTIX	47	95
FIRE LORD	37	75
FLASH	64	129
FLIGHT PAT 737	22	45
FRANCE GEO	49	99
▽ FUTURE KNIGHT	27	55
▽ GALACHIP	22	45
GALVAN	24	49
▽ GHOST'N GOBLINS	22	45
GHOSTBUSTERS	15	35
GOLD HITS 2	54	109
GOLIATH	42	85
▽ GOONIES	24	49
▽ GRAND PRIX 500 CC	37	75
GRAPHIQUE CITY	37	75
GREEN BERET	22	45
GREYFIELD	49	99
HACKER	24	49
▽ HACKER 2	32	65
HANSE	74	149
HARBALL	44	89
● HEAD OVER HEELS	44	89
HIGLANDER	24	49
HIJACK	37	75
● HITS ERE 1	72	145
HIT PACK 2	47	95
HOWARD THE DUCK	44	89
HUNTER KILLER	15	35
HYDROFOOL	47	95
▽ HYPERSPORTS	22	45
▽ IKARI WARRIORS	29	59
IMPOSSABALL	42	85
● INERTIE	59	119
▽ INFILTRATOR	27	55
INTERNATIONAL KARATE	42	85
INTO OBVILON	15	35
● INVITATION	64	129
▽ JAIL BREAK	32	65
JUMP JET	19	39
● K.Y.A.	62	125
KAT TRAP	44	89
● KILLED UNTIL DEAD	47	95
KILLER KING	49	99
KINEKIT	44	89
KNIGHT GAMES	37	75
KNIGHT LORE	22	45
KNIGHT RIDER	22	45
▽ KONAMI COIN OP HITS	27	55
KONAMI'S GOLF	37	75
● KRACK OUT	44	89
KWAH	42	85
▽ L'AFFAIRE SYDNEY	44	89
L'AIGLE D'OR	47	95
L'HERITAGE	49	99
LE SCEPTRE D'ANUBIS	67	135
LEADER BOARD	44	89
LES DENTS DE SA MERE	32	65
LES LAUREATS	44	89
LEVIATHAN	47	95
● LIVINGSTONE SUPONGO	44	89
● LIVINGSTONE	62	125
LORD OF THE RING	37	75
M'ENFIN	67	135
MAD DOG	69	139
MAGMAX	44	89
MANANTHAN 95	62	125
MANIC MINER	22	45
MARACAIBO	32	65
▽ MARBLE MADNESS	49	99
● MARCHE A L'OMBRE	72	145
● MARIO BROTHERS	44	89
MARTIANOIDS	47	95
MASTER OF THE LAMPS	22	45
MERCENAIRE	37	75
MERCENARY	44	89
▽ MERMAID MADNESS	22	45
METRO 2018	39	79
METROCROSS	47	95
MGT	47	95
MIAMI VICE	34	69
MICROPPOL HITS	47	95
MICROSAPIENS	27	55
MINDSHADOW	13	39
MISSION 2	39	79
MISSION OMEGA	42	85
▽ MLM 3 D	29	59
MONTHY ON THE RUN	37	75
MR FREEZE	22	45
● MUTANTS	44	89
NEMESIS	44	89
● NEMESIS THE WARLOCK	44	89
NEXUS	37	75
NIGHT GUNNER	24	49
NIGHTSHADE	19	39
NOW GAMES 3	27	55
NOW GAMES 4	49	99
PACIFIC	27	55
▽ PACK ELITE	24	49
● PAPERBOY	44	89
▽ POSEIDON	22	45
PRODIGY	39	79
● PROFANATION	59	119
PYJARAMA	22	45
QUESTOR	42	85
RAID SCORPION	47	95
RAID SUR TENERE	29	85
RASPUTIN	37	75
▽ REBELS PLANET	27	55
RED ARROWS	24	49
RELIEF ACTION	74	149
▽ REVOLUTION	27	55
ROBBOT	49	99
ROCK'N WRESTLE	32	65
ROCKET BALL	37	75
RODEO	39	79
ROOM 10	34	69
SABOTEUR 2	47	95
SAI COMBAT	32	65
SAILING	44	89
SAMANTHA FOX STRIP	42	85
● SAMOURAI TRILOGY	44	89
SAPIENS	24	49
SARACEN	44	89
SCALEXTRIC	49	99
▽ SCOOBYDOO	24	49
SECRET DU TOMBEAU	44	89
SENTINEL	47	95
SHAOLIN'ROAD	47	95
SHOCKWAY RIDER	44	89
▽ SHOGUN	24	49
SHORT CIRCUIT	44	89
SKYFOX	19	39
● SLAP FIGHT	44	89
SOLD A MILLION 2	37	75
▽ SOLD A MILLION 3	27	55
SPACE SHUTTLE	39	79
SPECIAL OPERATIONS	32	65
SPELBOUND	15	35
▽ SPINDIZZY	29	59
SPY VS SPY 2	49	99
▽ STAR GLIDER	54	109
● STAR RAIDER 2	44	89
STAR STRIKE 2	39	79
STARION	22	65
STARQUAKE	47	105
▽ STREAT HAWK	27	55
▽ STRIKE FORCE HARRIER	24	49
STRYFE	67	135
SUPER CYCLE	49	95
SUPER HITS	54	109
SWORD AND SORCERY	57	115
TAI BOXING	34	69
● TAI PAN	44	89
TARZAN	37	75
TAU CETI	24	49
TENSION	54	109
▽ TENTH FRAME	42	85
▽ TERROR OF THE DEEP	44	89
▽ THANATOS	37	75
▽ THE GREAT ESCAPE	34	69
● THE LAST MISSION	62	125
● THING BOUNCES BACK	44	89
THINK	44	89
THOMAHAWK	44	89
TOAD RUNNER	39	79
TOBROUCK	44	89
▽ TOP GUN	27	55
TORNADO LOW LEWEL	29	59
TRAILBLAZER	37	75
TRANSAT ONE	44	89
TRIVIAL PURSUIT	54	109
TROLLIE WALLYE	22	45
▽ TT RACER	24	49
▽ UCHIMATA	39	79
VIRGIN ATLANTIC	49	99
VOTEZ POUR MOI	42	85
WARLOCK	47	95
WARLORD	44	99
WARRIOR	37	75
▽ WAY OF THE TIGER	24	49
▽ WERNER	37	75
WHO DARES WIN 2	29	59
● WIZBALL	44	89
WORLD CUP	19	39
▽ WORLD GAMES	49	95
XARQ	49	99
XENO	44	89
XEVIOUS	42	85
YIE AR KUNG FU 2	37	75
ZAXX	39	79
ZOIDS	39	79

DISQUES

▽ 1942	42	85
ACTIVATOR	57	115
▽ ALIEN 2	49	99
ALIEN HIGWAY	57	115
AMERICA'S CUP	62	125
▽ ANTIRIAD	42	85
ARKANOID	72	145
ARMY MOVE	72	145
▽ ASPHALT	57	115
ATHLETE	77	155
▽ ATLANTIS	42	85
AU REVOIR MONTHY	72	145
AVENGER	54	109
BALL BREAKER	72	145
● BARBARIAN	64	129
BARRY MAC GUIGAN	52	105
● BASKET BALL	64	129
BATMAN	52	105
▽ BIG 4	57	115
BIG BAND	102	205
▽ BILLY LA BANLIEUE	44	89
● BLACK MAGIC	74	149
BLUE WAR	79	159
BOB WINNER	89	179
BOMB JACK 2	67	135
BOUNDER	59	119
▽ BREAKTHRU	44	89
BRIDGE PLAYER 3	74	149
● BUBBLER	72	145
▽ CAULDRON 2	39	79
● CESNA OVER MOSCOU	97	195
CINE CLAP	62	125
▽ COBRA	57	115
COMPUTER HITS 6	77	155
● COSA NOSTRA	89	179
CRYSTAL BLEU	107	215
CRYSTAL CASTLES	72	145
DAKAR MOTO	89	179
DAN DARE	59	119
DANDY	69	139
● DANGER STREET	77	155
DEACTIVATOR	67	135
● DEATHCATE	67	135
DEATHVILLE	69	139
DEEP STRIKE	67	135
DESPOTIK DESIGN	92	185
DOG FIGHT	72	145
DONKEY KONG	62	125
DRAGON'S LAIR	47	95
EAGLE NEST	72	145
ELECTRA GLIDE	54	109
ENIGME A OXFORD	109	219
EQUINOXE	65	145
EREBUS	64	129
ETHNOS	92	185
▽ EXPLORATEUR 3	64	129
EXPLORER	67	135
EXPRESS RIDER	69	139
▽ FAIAL	79	159
▽ FAIRLIGHT	44	89
FIGHTER PILOT	34	69
● FINAL MARTIX	67	135
FIRE LORD	57	115
FLASH	89	179

FRANK BRUNO BOXING	54	109
FUTURE KNIGHT	57	115
GALVAN	49	99
GAUNTLET	59	119
GLIDER RIDER	52	105
GOLD HITS 2	72	145
▽ GOLDEN HITS	39	79
▽ GRAND PRIX 500 CC	44	89
▽ GRAPHIQUE CITY	67	135
GREEN BERET	37	79
HACKER	57	115
▽ HACKER 2	52	105
▽ HANSE	84	169
HARDBALL	44	89
HAWAI	82	169
HIGWAY ENCOUNTER	37	75
HIJACK	47	95
HISTOIRE D'OR	72	165
● HITS ERE 1	112	225
▽ HIT PACK 2	59	119
HYDROFOOL	64	129
IKARI WARRIORS	49	99
IMPOSSABALL	67	135
▽ IMPOSSIBLE MISSION	39	79
INCANTATION	87	175
● INERTIE	74	149
INFILTRATOR	54	109
INTERNATIONAL KARATE	59	119
● INVITATION	87	175
JACK THE NIPPER	59	119
▽ JAIL BREACK	52	105
● K.Y.A.	92	185
KAT TRAP	74	149
▽ KNIGHT GAMES	42	85
▽ KONAMI COIN OP HITS	39	79
● KRACK OUT	67	135
L'ANTRE DE GORK	82	169
LE CHEVALIER BLANC	72	145
LE PACTE	82	165
LE PASSAGER DU TEMPS	97	195
▽ LEADER BOARD	64	129
LES ANNALES DE ROME	69	139
● LIVINGSTONE	89	179
● LIVINGSTONE SUPONGO	67	135
M'ENFIN	84	169
MAD DOG	89	179
MAG MAX	72	145
MANHATAN 95	74	149
▽ MARACAIBO	47	95
● MARCHE A L'OMBRE	92	185
● MARIO BROTHERS	67	135
MASQUE	79	159
MERCENARY	92	185
MERMAID MADNESS	54	109
METROCROSS	79	159
MGT	54	109
▽ MIAMI VICE	34	69
MICROPOOL HITS	72	145
MICROSCRABBLE	54	109
● MIROIR ASTRAL	109	219
MISSION OMEGA	62	139
MLM 3 D	82	165
MONOPOLY	97	195
MONTHY ON THE RUN	64	129
MOVIE	52	165
● MUTANTS	72	145
NEMESIS	69	139
● NEMESIS THE WARLOCK	72	145
NEXUS	64	129
NIGHT GUNNER	34	69
NITROGLICERINE	87	175
▽ ONE	49	99
OPERATION NEMO	77	155
PACK ELITE	52	105
● PAPERBOY	67	135
PING PONG	49	99
▽ PRODIGY	47	95
● PROFANATION	74	149
PYRAMIDE D'ATLANTIS	49	99
QUESTOR	67	135
RAID	29	59
▽ RED ARROWS	37	75
RED HAWK	64	129
RELIEF ACTION	89	179
RENEGADE	67	135
RESCUE ON FRACTALUS	52	105
REVOLUTION	64	129
▽ ROBBOT	39	79
ROBINSON CRUSOE	79	159
ROCKY HORROR SHOW	42	85
RODEO	82	165
ROOM 10	59	119
SABOTEUR	62	139
SABOTEUR 2	69	139
▽ SAI COMBAT	34	69
SAILING	62	125
● SAMOURAY TRILOGY	72	145
SAPIENS	44	89
SACAREN	72	145
SCALEXTRIC	72	145
▽ SCOOBYDOO	34	69
SENTINEL	72	145
SHAOLIN'ROAD	72	145
SHOCKWAY RIDER	64	129
SHORT CIRCUIT	64	129
SIGMA 7	69	139
● SLAP LIGHT	72	145
▽ SOLD A MILLION 2	32	65
▽ SOLD A MILLION 3	39	79
▽ SPACE HARRIER	39	79
SPACE SHUTTLE	57	115
SPINDIZZY	39	79
▽ SPITFIRE 40	39	79
SRAM	39	79
SRAM 2	54	105
STAIRWAY TO HELL	69	139
▽ STAR GLIDER	49	99
● STAR RAIDERS 2	64	129
STAR STRIKE 2	57	115
STARQUAKE	69	139
STRIKE FORCE HARRIER	39	79
STRYFE	92	185
SUPER CYCLE	69	139
SUPER HITS	72	145
SW REPORTER	54	109
SWORD AND SORCERY	47	95
TAI BOXING	49	99
● TAI PAN	67	135
▽ TAU CETI	44	89
TEMPEST	64	129
TENSION	67	135
▽ TENTH FRAME	62	125
TERROR OF THE DEEP	72	145
THANATOS	67	135
● THE LAST MISSION	89	179
▽ THE PAWN	64	129
THEATRE EUROPE	69	139
● THING BOUNCES BACK	64	129
THOMAHAWK	57	115
TOAD RUNNER	59	119
TOBROUCK	62	125
▽ TOP GUN	37	75
▽ TOP SECRET	57	115
TORNADO LOW LEVEL	64	129
TRAILBLAZER	57	115
TRIVIAL PURSUIT	94	189
▽ TURBO ESPRIT	39	79
UCHIMATA	72	145
▽ V	32	65
WARLOCK	67	135
▽ WERNER	52	105
WINTER GAME	57	115
● WIZBALL	72	145
● WORLD GAMES	72	145
XENO	57	115
XEVIOUS	77	155
YIE AR KUNG FU 2	62	125
ZAXX	72	145
ZOIDS	39	79
ZOMBIE	44	89

COMMENT FONCTIONNE LE CENTRE BOOMERANG ?

Face à chaque titre vous trouverez deux valeurs : la première est la valeur de reprise des logiciels que vous envoyez au centre, la deuxième le prix de vente des logiciels que vous commandez.

Pour calculer votre échange, additionnez les valeurs de reprise des logiciels que vous envoyez, puis le prix de vente des logiciels que vous commandez, effectuez ensuite la soustraction : total de la commande moins total de la reprise et vous obtiendrez le montant de votre échange ; à ajouter, seulement lors de votre premier échange, au montant de votre adhésion qui est valable un an et vous permettra de recevoir tous les mois la liste remise à jour des logiciels.

Avec BOOMERANG, pas de contraintes, de commande minimum ou autre, mais deux simples règles qui régissent le fonctionnement des échanges : les logiciels envoyés doivent être d'origine, ils doivent nous parvenir dans leur boîtier d'origine avec la notice d'utilisation.

Le nombre de logiciels envoyés ne peut être supérieur au nombre de logiciels commandés, vous pouvez par contre commander plus de logiciels que vous n'en envoyez ou commander des logiciels sans en envoyer.

Les envois sont traités sous 48 heures, pour les produits en stock, les logiciels reçus du centre sont garantis et remplacés gratuitement en cas de défectuosité.

Adressez votre colis ou votre commande à :

BOOMERANG - B.P. 585 - 74054 ANNECY Cedex - Tél. 50.67.70.42

BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

GAO

AMS 09/87

BULLETIN D'ADHÉSION

NOM ____________________ PRÉNOM ____________________

ADRESSE ____

CODE POSTAL ____________ VILLE ____________________

LOGICIELS ENVOYÉS

TITRE	C	D	VALEUR DE REPRISE (1ère colonne)
		TOTAL REPRISE	

LOGICIELS COMMANDÉS

TITRE	C	D	VALEUR COMMANDE (2ème colonne)
		TOTAL COMMANDE	

TOTAL COMMANDE - TOTAL REPRISE ____________ [ ]

ADHÉSION 50 F + FRAIS D'ENVOI 15 F ____________ [+ 65 F]

MONTANT TOTAL ____________ [ ]

A l'ordre de Boomerang. Ci-joint par ☐ CCP ☐ CB ☐ MANDAT

VOTRE MATÉRIEL : ☐ AMSTRAD CPC ☐ COMMODORE 64

WORLD GAMES
Epyx - CPC - PC







Voici la devise de ce jeu : le bon coup de joystick dans le bon sens et au bon moment (pas facile du tout). Plein de jeux différents avec des graphismes plus réussis les uns que les autres. Levée d'haltères, saut de tonneaux, plongeon de la mort, slalom à ski, rodéo, sumo et bien d'autres forment cet agréable moment de détente où le joystick n'est pas vraiment traité avec le respect qui lui est dû (c'est mon septième).

TOP GUN
Ocean - PC





Sur votre écran, une cible, un radar et différents vumètres vous indiquent l'état de votre environnement. Votre but est de détruire les avions ennemis qui circulent dans votre couloir aérien. Tous les instruments nécessaires sont à votre disposition. Il faut tout de même une certaine dextérité pour arriver à abattre ces énergumènes qui viennent narguer votre écran radar. Un effort aurait pu être fait sur le graphisme mais ce jeu n'est pas sans attrait.

BALL-BREAKER
CRL - CPC







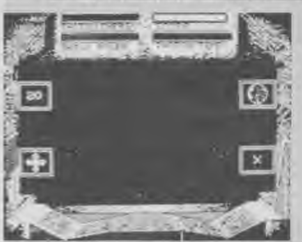
Cela ressemble à Arkanoïd, mais cela n'est pas Arkanoïd. On dirait un mur de briques, mais cela n'est pas un mur de briques. C'est le jeu le plus bizarroïde que l'on ait vu depuis des lustres. La musique est sympa, la possibilité de redéfinir les touches aussi. Mais voici les faits. Une raquette inconduisible tente désespérément de toucher une balle surexitée pour l'envoyer annihiler un mur de briques qui s'affaisse lorsqu'on en détruit la base. Sans parler des monstres, farouches attaquants, qu'il faut tuer avec des missiles (et oui, cela tire aussi). Nuits blanches assurées.

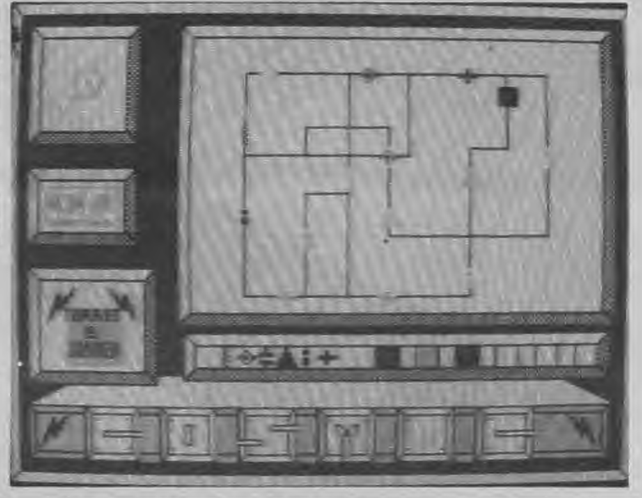


COSMIC SHOCK ABSORBER

Martech - CPC





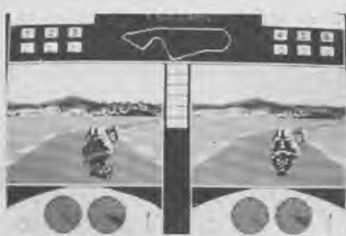


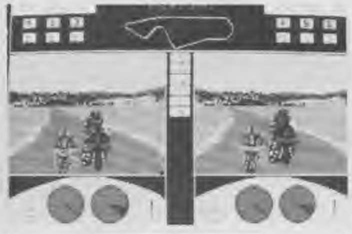
Moi : "S'il vous plaît, oh monsieur l'amortisseur cosmique, auriez-vous l'infime amabilité de bien vouloir sauver notre humble univers... !". Lui : "Moi j'veux bien mais j'peux point, mon vaisseau il est en panne tout le temps". Ta mission : réparer les montages électroniques en remettant les composants à leur place originelle. Jeu de mémoire bien illustré par des moments d'arcade où cela tire de tous les côtés.

500 CC GRAND PRIX

Microïd - PC









Ce soft ne se distingue pas vraiment de la version sur CPC je dirai même plus (!) c'est strictement la même. Les commandes au clavier sont assez contraignantes mais avec de l'habitude on finit par s'y adapter. Encore de gros problèmes de sonorisation dûs au buzzer. Les scrollings sont vraiment très sympathiques et les commandes réagissent au doigt et à l'œil. De bons moments en perspective.

THE GREAT ESCAPE

Ocean - PC

Vous êtes prisonnier dans un camp ennemi et devez vous en échapper. Le décor tridimensionnel est assez bien fait mais les bruitages sur PC laissent toujours un peu à désirer. Il est formellement interdit d'être manquant à l'appel et si c'est le cas, vous avez droit à un petit séjour dans un isoloir. Ce jeu d'aventure graphique est convenable. Maintenant, à vous de résoudre l'énigme : sortirez-vous de cet enfer ?





TRIAXOS

Ariolasoft - CPC

Si tu ne délivres pas le prisonnier de l'emprise de l'ennemi, personne ne pourra contrôler le kachnaputs à pulsar zigomatique, l'arme suprême libératrice. En passant du laser aux grenades, des trous aux téléporteurs, et j'en passe et des meilleurs, il faut trouver le bon prisonnier et le ramener à bon port, ceci en moins de trente minutes chrono, bien sûr. Sans parler des gardes qui s'acharnent à te faire perdre et des trous trop profonds dans lesquels la chute est fatale. A ton joystick...



TÉNÈBRES

Le logiciel dont vous êtes le héros

Editeur : Rainbow Production
Auteur : P. Leclercq
Genre : aventure
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★

EVENEMENTS
Il prononce une phrase dans un langage incomprehensible. Vous etes paralyse des pieds a la tete. Il s'approche de vous et vous coupe la gorge.
QUE FAITES VOUS ?

EVENEMENTS
Vous foncez sur lui en poussant un cri de guerre et vous lui enfoncez l'epee du cote du coeur. Il pousse un hurlement de douleur, mais reste debout.
QUE FAITES VOUS ?
Recommencer l'attaque
Fuir
Le prendre a revers

EVENEMENTS
Vous marchez depuis plus d'une heure lorsque vous entendez une sorte de cri.
QUE FAITES VOUS ?
Ecouter
Continuer de marcher

EVENEMENTS
Vous sortez de cette clairiere et vous continuez votre chemin. Vous parvenez a une petite clairiere sombre. Il y a une mare d'eau croupie au centre.
QUE FAITES VOUS ?
Chercher un chemin
Examiner la mare

Rainbow Production lance une nouvelle collection dont "Ténèbres" est le premier volume. Il s'agit de reprendre l'idée de la série Folio Junior : "Un livre dont vous êtes le héros". Le principe est simple. Le programme expose une situation en trois ou quatre lignes et vous propose deux ou trois choix. Selon l'option choisie, vous avancerez dans l'aventure, vous rétrograderez ou vous mourrez. Les textes sont moins étoffés que dans la série littéraire mais le passage à la scène suivante est automatique. De plus, l'aspect aléatoire des combats a été supprimé. Désormais, c'est par le choix de la meilleure option que vous mènerez à bien une bataille. L'histoire de "Ténèbres" est des plus classique. Les dieux du Bien ont enfermé le Dieu Noir. Un méchant sorcier, pour le libérer, a enlevé la princesse. Votre mission est de la délivrer et d'empêcher la libération du Dieu Noir. Pour y parvenir, il vous faudra traverser des marais, une vallée, un village, aller en prison, etc.

Maso ou impatient ?

Ce principe de jeu n'est pas fait pour les masochistes qui aiment rester bloqués des jours, des semaines voire des mois dans une situation. Certes, on ne trouve pas la solution tout de suite. Il faut même se résoudre à revenir plusieurs fois au début de chaque chapitre avant d'arriver au suivant, mais quatre heures m'ont suffi pour parcourir le jeu en entier et pour délivrer la fille du roi. Les impatients qui détestent chercher, vainement, le bon mot pour passer à la page suivante seront, quant à eux, pleinement satisfaits. Le jeu se déroule en onze épisodes. Chacun d'eux est illustré par une page graphique très bien réalisée bien que nettement cachée par les fenêtres texte (regardez les photos d'écran). Si l'ensemble de la réalisation est soigné, on peut toutefois regretter l'absence d'accents sur les minuscules, l'impossibilité de jouer à la manette et le manque d'illustration musicale.

Patrick Yoann



KINETIK

Editeur : Firebird
Genre : aventure/arcade
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : 20000 !
Originalité : très !





Décidément, Firebird se spécialise dans les jeux à consonnance bizarre. Mais ce n'est pas pour nous déplaire, surtout que la plupart de ceux-ci sont d'une qualité irréprochable.

Il était une fois

Partout dans l'univers, les lois du mouvement restent constantes. Modifiez ou faussez ces lois, et tout devient chaotique. Se déplacer dans l'espace présente alors un véritable défi, éviter d'autres objets, une bataille galactique. Kinetik est monde où ces fameuses lois du mouvement ont été abolies. Et votre mission, intrépide chevalier, consiste à les rétablir. Pour cela, il vous faut livrer "le mot de paix" au grand Kinemator, qui pourra ensuite exercer son contrôle sur les forces du cosmos. Ce mot est composé de trois lettres, qui ont été dispersées dans quarante-trois zones, qui sont autant de salles différentes que comporte le jeu.

Un fou qui repeignait son plafond

Votre hydro mais néanmoins sphérique vaisseau est heureusement parfaitement adapté à la dure pression des forces de gravitation que vous rencontrerez, mais il est très difficile de le piloter "en ligne droite". Au cours de votre progression, vous pourrez recueillir des armements, divers propulseurs, un écran protecteur et un système de téléportation, qui seront les bienvenus pour vous aider dans votre quête. Bien sûr, toutes sortes de bébêtes ennemis ne manqueront pas de venir vous faire ch... des misères.

Et l'autre qui lui dit

Le mode 1 a été choisi lors de la programmation de Kinetik, ce qui lui confère des graphismes d'une finesse extraordinaire, et je dirais même plus, époustouflante. Hélas, le manque de couleurs dans ce monde se fait une fois de plus cruellement ressentir : du noir, du blanc, du rouge et du vert sont les seules teintes qui viennent agrémenter les yeux fatigués du joueur passionné.
L'animation des sprites est également sans reproche ; elle est fluide (mais pas glaciale), et suffisamment bien faite pour que les sprites ne clignotent pas, comme c'est encore trop souvent malheureusement le cas dans certains logiciels. Enfin, il est à regretter que les programmeurs ne se soient pas donnés la peine de faire une petite musique pour accompagner le jeu, ça aurait fait bien. Seuls quelques bruitages viennent se faire entendre de temps en temps.

Accroche-toi au pinceau, j'enlève l'échelle !

Kinetik est assurément un excellent jeu, que tout bon Amstradiste se doit de posséder dans sa logithèque. Encore un essai transformé de la part de Firebird.

Stéphane Schreiber

CONCOURS MARTECH

Armez-vous pour le futur !



La France va-t-elle devenir un champ de bataille intergalactique où, vous, les kids allez vous affronter à coup de pistolets laser ? Déjà les USA sont fous du pistolet LAZER TAG, serez-vous la prochaine victime ? En tous cas, on vous donne ici l'occasion de vous défendre et de vivre « pour de vrai » les aventures de Catch 23 : il vous suffit de répondre aux petites questions suivantes...
Allez, juste un peu de chance ou de mémoire pour gagner de super-cadeaux !

Martech et Amstrad Magazine vous convient au super « concours Catch 23 »

COUPON RÉPONSE

« Concours MARTECH/Catch 23 »

Nom : .... Prénom ....

Adresse complète : ....

....

Mes réponses :

1) ....

2) ....

3) ....

Age : j'ai .... ans.

Questions :

1) Quel est le nom de la prise de judo, titre d'un logiciel de combat de Martech ?
2) Quel est le héros très connu d'une bande dessinée d'Edgar Rice Burroughs et titre d'un logiciel de Martech ?
3) Quel sont les noms et prénoms de l'héroïne du Strip Poker de Martech ?

Les prix :

1er prix :
Un super ensemble pistolet LASER GUN de Mattel et dernier jeu le Martech : Catch 23 (croyez-nous l'ensemble est un super cadeau !!!)

Du 2e prix au 25e prix :
Un logiciel « Catch 23 » de Martech (et vous ne serez pas déçus !)

Le réglement :

Vous avez maintenant jusqu'au 25 septembre, le cachet de la poste faisant foi, pour essayer de gagner ce magnifique ensemble Laser Gun offert par Martech. Il vous suffira alors de nous envoyer vos trois réponses SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT à : Amstrad Magazine
« Concours MARTECH/ Catch 23 »,
5/7 rue de l'Amiral-Courbet,
94160 Saint-Mandé.

En cas d'égalité, les cartes postales gagnantes seront départagées par tirage au sort et la liste des gagnants sera publiée dans Amstrad Magazine Numéro 28. Le règlement complet du présent concours est déposé chez Maître Nadjar, 18 avenue Charles-de-Gaulle, 92 200 Neuilly-sur-Seine.

AMSTRAD PRO

CPC · PCW · PC

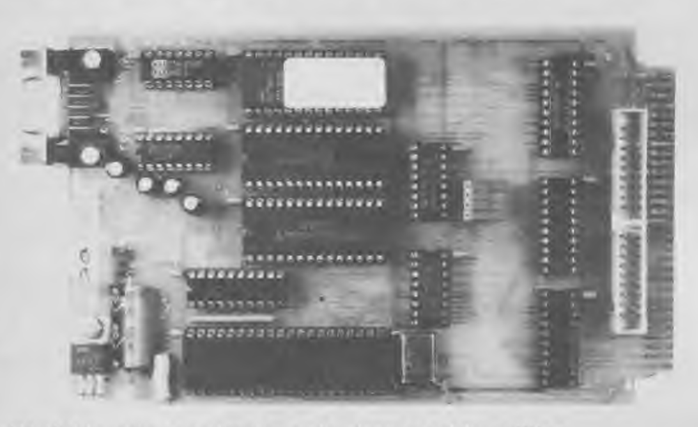
Vous trouverez dans "Amstrad Pro"

NEWS

Face à cette nouvelle année de dur labeur, nous ne pouvions faire mieux que vous offrir une palette encore plus étendue qu'à l'accoutumée de nouveautés professionnelles. Nous vous proposons donc de redémarrer en beauté en notre compagnie et vous souhaitons, à notre façon, un bon retour au travail.



Carte MCA 2500 : un micro mini



Véritable micro-ordinateur de poche, la carte MCA 2500, dont les dimensions sont de 100 × 160 mm, comporte une entrée/sortie console, une sortie imprimante et même un port d'extension parallèle. Le microprocesseur qu'elle supporte est muni d'un interpréteur Basic, permettant une programmation aisée et rapide. Dotée en outre d'un quartz à fréquence élevée (11.059 MHz), la MCA 2500 autorise la mise en œuvre de programmes de gestion de processus rapide. Autre avantage, un parmi tant d'autres, la possibilité de gérer les interruptions avec le Basic afin d'accroître les performances des logiciels. Une fois les programmes mis au point, ils peuvent être figés sur un EPROM ou E2PROM, directement sur la carte par simple ordre Basic. Un dernier détail qui n'intéresse que les développeurs : la carte MCA 2500 est programmable en assembleur 8051.
Côté utilisation, cette carte peut être mise en service de trois façons différentes :
Seule, elle se transforme en une véritable centrale d'acquisition et de mesure autonome. Les données ainsi recueillies pouvant être par la suite exploitées avec l'aide d'un micro-ordinateur ou de périphériques standards, par l'intermédiaire de ses sorties série ou parallèle. Elle peut également devenir l'élément principal d'un système robotique, pour commander un moteur ou un haut-parleur. Dans ce cas, il est possible de reprogrammer la sortie PWM en fréquence.
Seule dans un système MCA, elle remplit les mêmes tâches qu'un ordinateur conventionnel, gérant les différentes cartes d'entrées et sorties du système.
Enfin, utilisée conjointement à un autre ordinateur, elle permet en devenant "esclave", de libérer l'ordinateur principal afin qu'il effectue d'autres tâches.
Pour un prix hors concurrence de 2 850 F HT, la MCA 2500 est livrée avec : une documentation complète, de nombreux exemples d'applications avec programme, ainsi que le manuel de référence Basic MCS 52.
Pour de plus amples renseignements s'adresser à : KAP, 9 rue Jules Pichard, 75012 Paris. Tél. : 46.28.51.28.

Impossible n'est pas belge...

Les heureux propriétaires de PC 1512 SD Schneider peuvent enfin respirer. Jusqu'ici, à moins d'user de beaucoup d'ingéniosité et de ficelle, il leur était parfaitement impossible d'implanter un disque dur dans leur machine. La société Rosette (de Lyon) Informatique remédie à ce problème en proposant un boitier qui se fixe dans le PC 1512, et qui permet d'accueillir n'importe quel disque dur standard du marché. Le prix de vente de ce boitier est de 990 F belges (suivez la bourse pour convertir en francs français). Pour de plus amples renseignements, contacter Monsieur J. Paul Rosette, Rosette Informatique, 67 rue du Brou, 4800 Verviers, Belgique. Tél. : 32.87/31.63.63.

Borland a son catalogue

Il fallait bien faire face à la puissance grandissante et apparemment sans limite de ce nouveau géant du logiciel. Si l'on en croit les mauvaises langues, la devise de Ph. Khan est : "on est jamais mieux servi que par soit même".
Aussitôt dit, aussitôt fait, Borland nous présente son catalogue 87. Un volume de 132 pages consacré à l'univers Borland dans son entier : les logiciels, leurs caractéristiques, leur prix et surtout la philosophie de la société. Un livre qui est plus qu'un simple catalogue, sans être pour autant un roman. Pour plus de renseignements : Borland International, 65 rue de la Garenne, 92310 Sèvres. Tél. : 45.07.15.11.

Telesoft : formation assurée

Télésoft, c'est bien évidemment les logiciels : Quick Mailing, Méditor, etc ; c'est désormais également la formation sur près de vingt logiciels, dont Framework, Lotus et bien d'autres célébrités. Les formations sont assurées sur compatibles PC et Amstrad PCW. Pour tous renseignements, contacter Mlle Bardissa, Télésoft, 3 rue de l'arrivée, B.P. 112, 75749 Paris Cedex 15. Tél. : 45.38.99.87.

Micrologic : du PRO sur CPC 6128

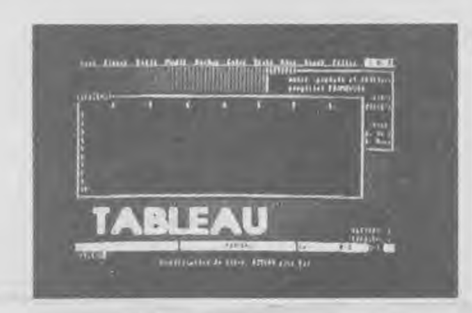
Nous parlons rarement du professionnel sur 6128, et pourtant, nombre des grands du logiciel se sont penchés sur cet ordinateur en y adaptant leurs célébrités. Il n'y avait donc aucune raison pour qu'une société naissante ne tente sa chance sur ce support. Bancamstrad, premier produit de Micrologic est, comme son nom l'indique, un logiciel destiné à la gestion de comptes bancaires. Profitant pleinement des possibilités offertes par la machine, ce logiciel, outre les performances que l'on rencontre habituellement en ce domaine, à l'avantage d'être bien présente, ce qui, soit dit en passant, n'a rien de désagréable. Pour de plus amples renseignements, s'adresser à M. Pascal Simboiselle, Micrologic, 12 allée de la mare à Jacquin, 91210 Draveil.



Exposoft 87 : Le paradis du logiciel

Considéré comme l'élément essentiel de la micro-informatique, le logiciel n'a pourtant, à ce jour, donné lieu a aucune manifestation professionnelle qui lui soit exclusivement consacrée. Certes, les expositions d'informatique générale, de plus en plus fréquentes, lui ont elles quelque peu servi. Bien peu en fait si l'on songe que sans lui, l'ordinateur n'est plus qu'une masse de circuits imprimés inertes. Dans le soucis de rendre à César ce qui lui appartient, la société Oriex a décidé d'organiser du 16 au 18 septembre inclus, à la Porte de Versailles, une exposition dédiée : Exposoft 87. Tout le petit monde concerné de près ou de loin par le logiciel sera présent : éditeurs, distributeurs, éditeurs d'ouvrages, formateurs, etc... Parallèlement à l'exposition, auront lieu soixante-quinze (vingt-cinq par jour), dans cinq salles, chacune d'elles pouvant accueillir jusqu'à 560 personnes. Il est évident que chaque conférence aura pour thème un domaine donné et qu'il vous sera donc possible d'assister à au moins quinze d'entre elles, tout en visitant le reste du temps. Le prix comprenant les trois jours de conférences plus exposition s'élève à 500 F TTC. Pour de plus amples renseignements, s'adresser à la société ORIEX, 54 rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : 42.08.00.71.

NEWS



PC mousse : une souris qui n'est pas une taupe

En informatique, tout change, y compris ce que l'on croyait être arrivé au terme de son évolution. Il existe une multitude de souris pour PC, revêtant toutes des formes plus ou moins similaires, les principales différences les caractérisant étant plus mécaniques qu'esthétiques. A noter toutefois que si différences il y a, elles ne sont accessibles qu'à l'œil exercé du technicien. La PC mousse, avec le principe de lecture optique du déplacement, dont elle est dotée, vient donc apporter un vent de renouveau que l'on attendait plus en ce domaine. Issu d'un nouvel engouement technologique, tendant à utiliser la lumière infra-rouge sous les formes les plus diverses, le procédé de lecture de la PC Mouse vise avant toutes choses à optimiser notablement la précision et la sensibilité du mouvement.

Cette souris quelque peu révolutionnaire, outre sa compatibilité avec le standard Microsoft, est livrée avec des drivers pour plus de vingt logiciels pour lesquels la souris n'était pas prévue d'origine : Framework II, Lotus 1-2-3, Symphony, dBase III Plus, Autocad, etc... Sa connexion rapide et simple à un port série RS 232 lui garantit une totale portabilité. Le seul inconvénient de cette technique est la nécessité absolue d'une tablette quadrillée pour guider la lecture. Prix 2 100 F HT. Pour plus de renseignements, s'adresser à : La Commande Electronique, 7 rue des Prias, 27920 Saint-Pierre-de-Bailleul. Tél. : 32.52.54.02.

Vidéo-formation : pas si bête...

Framework II, comme la plupart des célébrités logicielles n'a qu'un défaut, sa complexité. On a rien sans rien ! Comme vous pouvez vous en rendre compte, fleurissent tout autour de vous de diverses formations ayant pour support la vidéo. La Commande Electronique, embrayant sur toutes les nouveautés, n'aurait pour rien au monde laissé passer une telle occasion. Ainsi donc, vous voici armés d'un être aussi complexe à manipuler que le logiciel lui-même, tel que c'est le cas dans la majorité des formations de ce type sur ordinateur. Pour de plus amples renseignements, s'adresser à la Commande Electronique, 7 rue des Prias, 27920 St-Pierre-de-Bailleul. Tél. : 32.52.54.02.

Alliance CANON — MICROSOFT — APSYLOG

Pour célébrer en beauté la sortie de son imprimante à laser LBP-811, Canon France a choisi de s'associer avec Microsoft et Apsylog. Mariage d'affaire à n'en point douter qui donne d'ores et déjà ses lettres de noblesse à cette nouvelle venue. La réunion de ces trois maîtres de la micro met à la disposition de l'acheteur un kit promotionnel de grande envergure, comportant bien entendu l'imprimante, le traitement de texte Word 3 de Microsoft et le logiciel LBPWORD d'Apsylog qui comprend 12 polices de caractères téléchargeables ainsi qu'un éditeur de tableaux avec les caractères semi-graphiques du nom de Graphword. Pour obtenir de plus amples renseignements, s'adresser à Apsylog, 83 rue St-Honoré, 75001 Paris. Tél. : 40.26.22.32.

Sauvegarde 1/4'' CD 1525 Cipher pour PC 1512



Innelec et Metrologie viennent de conclure un accord confiant la distribution exclusive en France de la sauvegarde 1/4' CD 1525 version Amstrad. Le CD 1525 est destiné à protéger les données du disque dur du PC 1512. D'une capacité de 21 Mo formatés, le CD 1525 assure un back-up de 1 MB par minute. La sauvegarde est livrée avec la carte contrôleur, le câble de raccordement, le cordon secteur et, bien évidemment, les disquettes d'installation et d'utilisation pour le prix de 5 500 F HT. Pour de plus amples renseignements, s'adresser à Innelec, 110 bis Avenue du Général Leclerc, Bloc 1 (Citrail Berni), 93506 Pantin Cedex. Tél. : 48.91.00.44.

LCE EXPO : noblesse oblige

Après le succès remporté lors de LCE-EXPO l'an dernier, il fallait s'attendre à une suite. Prévue pour les 16, 17 et 18 septembre 1987, LCE-EXPO nouvelle édition constituera les états généraux des partenaires de la commande électronique. Sous l'œil attentif et bienveillant des têtes pensantes d'Ashton-Tate, j'ai nommé M. Luther Nussbaum, président, et Robert Carr, auteur de Framework et directeur scientifique de la même société, auront lieu :

— La présentation de nouveaux produits A-T et les réalisations des grands comptes.

— Un concours des meilleures applications en Fred, dBase III Plus et Javelin, en liaison avec la carte LCE-TEL.

— Une formation ininterrompue aux logiciels Ashton-Tate.

Ainsi que bien d'autres réjouissances informatico-pédagogiques... Pour plus de renseignements, s'adresser à : La Commande Electronique, 7 rue Prias, 27920 St-Pierre-de-Bailleul. Tél. : 32.52.54.02.

DACIM-1 : La DAO/CAO du circuit imprimé sur PC

Conçu et mis au point par Sidena, ce logiciel a l'avantage d'avoir été réalisé pour les besoins propres de la société dont la principale raison d'être est la fabrication de cartes électroniques. Avant à son actif, entre autres, le système d'interface LDME, Sidena a donc décidé de faire profiter tout un chacun d'un logiciel éprouvé et, qui plus est, donnant entière satisfaction, pour la modique somme de 1 350 F TTC. S'adresser à Sidena, 117 rue de la Croix Nivert, 75015 Paris. Tél. : 45.33.86.23.

EUREKA

LA SOLUTION IMMEDIATE DE VOS EQUATIONS



Ce qu'en dit Philippe Kahn

"Pourquoi perdre un temps précieux à résoudre des équations complexes lorsque EUREKA peut vous apporter une réponse en quelques secondes ?.
Rien ne rebute Eureka, il se joue en un tour de disquette des problèmes algébriques, trigonométriques ou arithmétiques. Il ne se contente pas de déterminer le maximum ou le minimum d'une fonction, avec ou sans contraintes, il évalue également la validité des solutions".

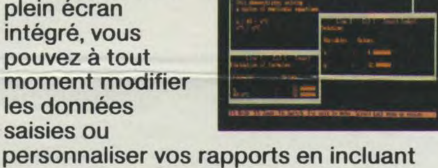
Ce qu'en dit la presse

"Eureka est un programme très complet dont l'interface utilisateur très soignée trahit son appartenance à la famille Borland. Il possède en effet un environnement multifenêtre comprenant un éditeur pleine page pour introduire les formules, une fenêtre résultats, une fenêtre graphiques et des menus déroulants pour accéder aux diverses commandes. Son utilisation est très simple : on introduit les formules dans l'éditeur et on lance la résolution soit à partir du menu, soit par la frappe d'une simple combinaison de touches".

SCIENCE ET VIE MICRO

Eureka, le fort en math.

Outre les fonctions mathématiques et financières incorporées, Eureka intègre très facilement les fonctions définies par l'utilisateur.



Grâce à l'éditeur plein écran intégré, vous pouvez à tout moment modifier les données saisies ou personnaliser vos rapports en incluant des graphiques ou des tables.



Eureka vous permettra de visualiser toutes les opérations arithmétiques y compris l'ensemble des fonctions intégrées à une variable. Eureka est un résolveur d'équation très complet et très pratique qui vous permettra de trouver sur le champ la solution de vos problèmes les plus ardus. Calculez avec Eureka et comptez sur la qualité des logiciels BORLAND.

VENEZ NOUS VOIR
AU SICOB – STAND 1 DE 1320



EUREKA
VERSION ANGLAISE
999 F H.T.

CARATERISTIQUES TECHNIQUES

- Résoud les équations linéaires et non linéaires, ainsi que les systèmes d'équations.
- Résoud les inégalités.
- Détermine le maximum ou le minimum d'une fonction, avec ou sans contraintes.
- Trouve les racines de polynômes.
- Evalue les dérivées et les intégrales définies.
- Fonctions arithmétiques et trigonométriques intégrées.
- Fonctions statistiques et financières intégrées.
- Fonctions définies par l'utilisateur.
- Conversion d'unités automatique.
- Créations de tables ou de graphes de fonctions.
- Graphe en mode texte ou graphique.
- Calculatrice à l'écran.
- Etats de calculs complets sur fichiers, incluant les graphiques, les tables, les équations, les solutions, ainsi que toutes les évaluations effectuées.
- Editeur ASCII plein écran.
- Commande à base de menus déroulants.
- Aide adaptée au contexte.
- Fenêtres pour chaque fonction : Modification, Résolution et Evaluation.
- Utilisation automatique du coprocesseur mathématique 8087.
- Etendue numérique : Entiers : –32 768 à +32 767 Réels : ±1 E + 308

Pour PC, XT, AT et Compatibles.

BEAC

* *Version anglaise uniquement. Echange gratuit dès disponibilité de la version française.*

BORLAND

Vive la différence !

FRANCO DE PORT FRANCE METROPOLITAINE

Oui envoyez-moi rapidement
(cochez les cases correspondantes)

☐ EUREKA 995 FF HT (1180,07 FF TTC) *
☐ Catalogue Borland 87 22 FF TTC (gratuit pour toute commande)
☐ Envoi hors métropole + 100 FF
TOTAL TTC ....

MODE DE REGLEMENT
☐ Chèque bancaire ou postal joint.
☐ Carte bancaire CB

Date d'expiration

Nom, prénom ....
Société ....
Adresse ....
Code postal ....
Ville .... Pays ....
Tél. ....
Ordinateur ....
Système d'exploitation ....
Disquette : ☐ 5 1/4 ☐ 3 1/2

Envoyez-moi une documentation sur :
....

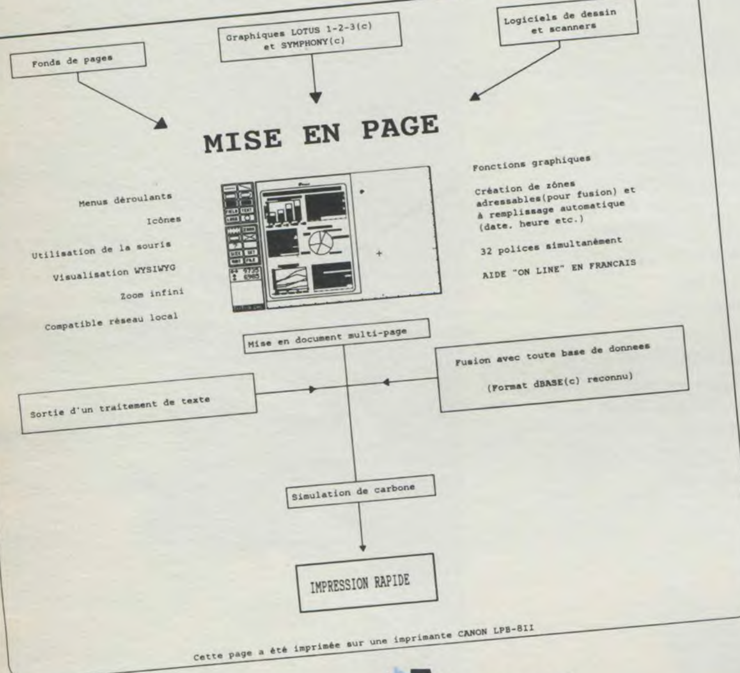
Pour commander, envoyez votre bon de commande rempli à :



65, rue de la Garenne
92318 Sèvres Cedex – France
ou téléphonez au 33 (1) 45.07.15.11
Télex 632 162 F

IPRINT : La pao laser

Après avoir acquis une expérience non négligeable sur des supports aussi nobles que le Macintosh, la PAO a fait son chemin. Il nous tardait toutefois d'en voir arriver sur le marché PC, à des prix raisonnables s'entend. Iprint, pour un prix avoisinant les 5 000 F, offre désormais la possibilité de réaliser un rêve, créer à moindre frais sa propre publication. Prévu pur plus de quinze imprimantes laser, Iprint permet en outre de récupérer des graphiques Lotus 1-2-3 ou symphony qui seront inclus dans une page. Pour tous renseignements, s'adresser à D3M, 3-5 rue de Solférino, 92100 Boulogne Billancourt. Tél. : 46.09.03.11.



Le SICOB et la G.E.M.I...

La G.E.M.I. (Grande Exposition de la Micro-Informatique) made in Sicob où se regrouperont les plus grands noms de la corporation, aura lieu du 14 au 19 septembre 1987 au CNIT-La Défense. Comme à l'accoutumée, le principal objectif de cette exposition sera de présenter à un public se sentant de plus en plus concerné les matériels, logiciels, réseaux, périphériques et autres produits ayant trait à l'informatique et à la communication professionnelle (minitel). Pour compléter l'exposition, auront lieu également un bon nombre de conférences sur des thèmes variés tels que : le partage entre micros et sites centraux, la P.A.O., etc... Le tout s'adressent aussi bien au professionnel qu'à l'utilisateur final. Pour plus d'informations, contacter les services du Sicob au : 42.61.52.42.

Fil prend en charge vos études

L'Atelier Logiciel de l'Ecole Centrale de Paris a confié la distribution exclusive de ses produits à la société FIL. Réunissant des enseignants des classes préparatoires ou de l'université, ainsi que des étudiants et enseignants de l'Ecole Centrale, l'Atelier propose une gamme de cinq logiciels (ce n'est qu'un début), pour IBM PC et compatibles. Désirant à tout prix sortir des sentiers battus de l'E.A.O., les créateurs n'en ont pas adopté les schémas classiques. L'ordinateur n'a donc plus le rôle de juge tant détesté, mais s'en tient à sa charge ordinaire de support permettant d'effectuer facilement des expériences ou des simulations. Divisé en plusieurs parties distinctes : illustration du cours par l'image, confirmation du résultat d'un problème étudié de façon traditionnelle, aide à la résolution par l'image, etc, le logiciel se veut de correspondre le plus possible au style d'enseignement actuellement en vigueur dans les établissements scolaires. Les premiers domaines traités par l'Ecole Centrale sont le graphisme, les suites et séries numériques, les trajectoires, les oscillateurs, et enfin les dynamiques. Certains des logiciels ont des programmes s'étendant de la terminale aux premier et second cycle des universités et des classes préparatoires. A noter que le prix conseillé par la société distributrice est de 345 F TTC par logiciel. Intéressant n'est-il pas ? Contact à : France Image Logiciel, Tour Gallieni 2, 36 avenue Gallieni, 93175 Bagnolet Cedex. Tél. : 48.97.44.44.

Wordstar Pro version 4 : plus de cent nouvelles fonctionnalités

Disponbile en français dès l'automne prochain, cette nouvelle version de Wordstar devrait faire nombre d'heureux. La différence majeure qui caractérise le Wordstar Pro V.4 de la précédente version est, sans conteste, l'acquisition de plus d'une centaine de fonctionnalités nouvelles venant s'ajouter à celles déjà présentes, sans modifier en quoi que ce soit l'interface utilisateur et le format des fichiers qui sont aujourd'hui considérés comme des standards. Deux variantes de cette version seront proposées : l'une destinée aux systèmes mono-poste, l'autre orientée vers les utilisations en réseau local. Pour plus de renseignements, contacter : SND MICROPRO France, 10 rue de Navarin, 75009 Paris. Tél. : 42.80.58.84.

G-COIX de Progitech

Un nouveau logiciel de gestion d'achat de fournitures a vu le jour. Il s'agit d'un fichier électronique qui rassemble fournisseurs, noms et désignation de produits, mesures, prix bruts, prix nets et dates de commande. Fonctionnant sur compatibles PC, G-COIX est également disponible en version multi-utilisateurs. Doté d'une recherche très rapide (moins d'une seconde à un ordinateur de type AT pour trouver une fiche parmi 200 000), ce nouveau logiciel a un avenir prometteur. Contact : Progitech S.A., case postale, 2045 Boudevilliers. Tél. : (038) 36.15.12.

Borland encore et encore

En tant que stratège, Philippe Kahn peut être qualifié de Napoléon de l'informatique ! La nouvelle alliance entre Borland et Ansa, faisant de cette dernière une filiale à part entière de Borland, ne vient pas nous dédire. Selon le PDG de Borland International, cela constitue le lien nécessaire à l'établissement durable d'une société d'édition de logiciels. Paradox (le SGBD d'Ansa) devient donc de ce fait un nouveau "cheval de bataille" dont Ph. Khan ne devrait pas faire mauvais usage, tout en éliminant du même coup un concurrent sérieux... A quand l'acquisition de l'île d'Elbe ?...

Mensoft village

Au cœur même de la G.E.M.I qui aura lieu du 14 au 19 septembre prochain (voir plus haut), Mensoft réservera un espace de 500 m² environ, réalisant ainsi un véritable village d'entreprises. Les principaux objectifs d'une telle opération sont, pour le moins lumineux et surtout constructifs.

Primo, rassembler dans un même espace l'utilisateur, c'est à dire l'entreprise (PME/PMI), et la société de services qui a conçu l'application. Une trentaine de secteurs d'activité seront ainsi représentés, parmi lesquels figureront le bâtiment, la bijouterie, l'immobilier, etc...

Secundo, présenter l'outil informatique dans un contexte se rapprochant le plus possible de celui du secteur concerné. Et enfin, tertio, faire appel à des entreprises existantes pour donner au village d'entreprises une réalité au travers d'expériences vécues.

Pour plus de renseignements, contacter M. François Nicolas, Memsoft SA. Tél. : 43.56.31.50.

AVANT-PREMIERE :



LE NOUVEAU PCW, LE 9512, EST APPARU AUX USA

Après le lancement aux Etats-Unis d'un PC 1640 (voir notre numéro 24), Amstrad fait encore l'événement en présentant au NOMDA d'Atlanta – qui est l'une des plus grandes manifestations bureautiques américaines – un PCW 9512.
Très attendue, cette nouvelle machine qui sera présentée en Europe au Personal Computer Show de Londres le 23 septembre est en fait la déclinaison des modèles 8256/8512. Mais ne nous y trompons pas : si ce PCW reprend la philosophie des 8256 et 8512, il s'agit tout de même d'un nouveau modèle à part entière qui risque fort de réussir une belle percée sur le marché de la bureautique personnelle et professionnelle.

Un nouveau look très pur mais très « Pro »

Première constatation en découvrant ce nouveau PCW 9512 : d'une esthétique entièrement revue, il est très beau. De l'apparence PC, il reprend le design du clavier, comprenant 82 touches et élaboré pour répondre à la simplicité d'emploi et à la rapidité du nouveau logiciel de traitement de texte Locoscript II. L'imprimante à marguerites, plus volumineuse que le modèle matriciel livré jusqu'alors, contribue à l'aspect « professionnel » de l'ensemble.

Les spécifications

L'imprimante

Outre le changement d'apparence, l'élément le plus marquant est la présence – d'origine – d'une imprimante à marguerites interchangeables (Diablo 630 Standard).
L'imprimante à marguerites permet, rappelons-le, une véritable « Qualité Courrier » tout-à-fait comparable à la frappe « mécanique » des machines « traditionnelles » ;
l'interchangeabilité des marguerites permet par ailleurs l'accès à de nombreuses polices ou styles de caractères et l'adaptation poussée d'un système de base standard aux particularités d'alphabets nationaux (signes, ponctuation et accentuation par exemple).

Le principal argument de ce nouveau PCW est d'offrir un système complet, souple mais puissant, ayant des résultats équivalents à ceux d'une machine à écrire mais avec tous les avantages de l'informatisation.
D'origine, l'imprimante autorise la double frappe, les caractères gras, soulignés, les indices et exposants (particulièrement utiles pour la saisie de formules complexes notamment en physique, chimie ou mathématiques).
Seul reproche commun à la majeure partie des imprimantes à marguerites : la lenteur de frappe annoncée à 20 cps (coups par seconde). A ce sujet, possibilité est offerte à l'utilisateur de connecter très simplement, via une sortie parallèle, une autre imprimante, de type matriciel par exemple, afin de bénéficier de graphismes, hard-copy, etc.
Le PCW 9512 est en effet livré avec plusieurs « drivers » d'imprimantes compatibles Epson FX 80 et imprimantes standard Diablo. Le fait que le PCW soit un système autonome et complet à une époque où les préoccupations « connectiques » sont omniprésentes ne devrait donc pas poser de problème majeur : nous l'avons vu l'interface parallèle Centronics ou l'utilisation de sortie RS 232 branchée dans le port d'expansion devrait permettre de faire face à toutes les options de connections et communications. A noter que quatre imprimantes peuvent être simultanément connectées au PCW 9512, chacune pouvant être individuellement sélectionnée.

L'unité centrale et l'écran

Pas de grand bouleversement si ce n'est la présence d'origine d'un premier lecteur de disquette d'une capacité de 1 Mo non formatés soit 720 Ko formatés (au lieu de 360 Ko pour le PCW 8256 et le premier lecteur du 8512) permettant la sauvegarde d'environ 700 pages « standards » selon 250 fichiers différents. L'utilisateur pourra, en option, bénéficier d'un second lecteur 1 Mo. Le format utilisé demeure le 3 pouces, cher à la marque Amstrad.
La mémoire est, comme pour le PCW 8512, de 512 Ko, cette mémoire importante permet la gestion d'un Ramdisk et donc l'accélération notable du travail en RAM.
L'écran possède toujours une résolution textes de 90x32 caractères ; seule grande modification : le fond clair de l'écran qui devrait permettre une transition plus aisée d'un travail sur machine à écrire (papier blanc) à un travail sur écran.

L'environnement logiciel

Essentiel, le logiciel – en l'occurence Locoscript et son environnement – est en fait le cœur du système. Locoscript est l'argument majeur du PCW : offrir un système équivalent ou supérieur en capacité aux systèmes « traditionnels » sans apprentissage ou connaissance véritable en bureautique ou informatique. Ainsi, le logiciel Locoscript fourni avec les modèles 8256 et 8512 et apprécié pour son rapport puissance/ simplicité d'emploi a fait le succès de cette gamme. La version qui sera fournie avec le 9512 sera Locoscript II. L'utilisateur néophyte ne devrait pas se sentir aussi perdu qu'un informaticien confirmé devant la syntaxe de certains traitements de textes connus...Ici, comme sur la version 1, tout est clair et étudié pour que l'utilisateur débutant ne soit pas dérouté : menus déroulants, justifications automatiques de textes etc. La version II de Locoscript est plus qu'une amélioration « gadget » d'une version préexistante mais apporte réellement un « plus » à l'ensemble.
Cet environnement logiciel sera complété par Locospell, un correcteur orthographique de 78 000 mots (anglais) et Locomail, un programme permettant de tirer parti du traitement de texte en l'associant à un programme performant de mailing et courrier personnalisé (pour l'instant, nous ne pouvons vous dire précisément à quel moment ce correcteur sera francisé).
La composition de cet environnement du PCW 9512, dans le cadre d'une distribution sur le territoire français et d'une francisation du système, est à ce jour encore indéterminée.

L'avenir

Vous devrez donc au moins attendre le PCW Show de Londres (ouverture le 23 septembre prochain) pour voir le PCW 9512, et il pourrait être présenté en France soit lors du Sicob soit d'Amstrad Expo. Quoi qu'il en soit, cette belle machine ne devrait pas être commercialisée et disponible quantativement avant octobre, voire novembre, en Europe. Le prix de l'ensemble n'a pas encore été déterminé même si l'on a avancé le chiffre de 800 $ environ.
Avec ce nouveau modèle apparait la volonté d'Amstrad de s'imposer plus encore sur les marchés bureautiques avec des machines de plus en plus ciblées « professionnelles ». L'ambition de celle-ci est, comme pour les autres modèles de la gamme, permettre à tous l'accès aisé au traitement de texte mais aussi de pénétrer plus largement dans les entreprises qui voyaient l'ancien modèle d'imprimante – pourtant satisfaisante – comme un obstacle à leur équipement ; par ailleurs l'arrivée du nouveau modèle 9512 ne devrait pas faire disparaître les 8256 et 8512 qui sont encore très demandés.
Après plus de 750 000 modèles 8256/8512 annoncés le PCW, élu « événement marketing de la décennie » par le London Sunday Times devrait par l'introduction du PCW 9512 retrouver un second souffle et –, en enlevant les derniers freins à l'achat des entreprises – faire décoller les ventes françaises jusque-là timides.
La rentrée sera, à l'habitude d'Amstrad, très fertile en nouveautés : déjà deux machines attendues. Qui sait ce que réserve l'avenir...

Frédéric Nardeau

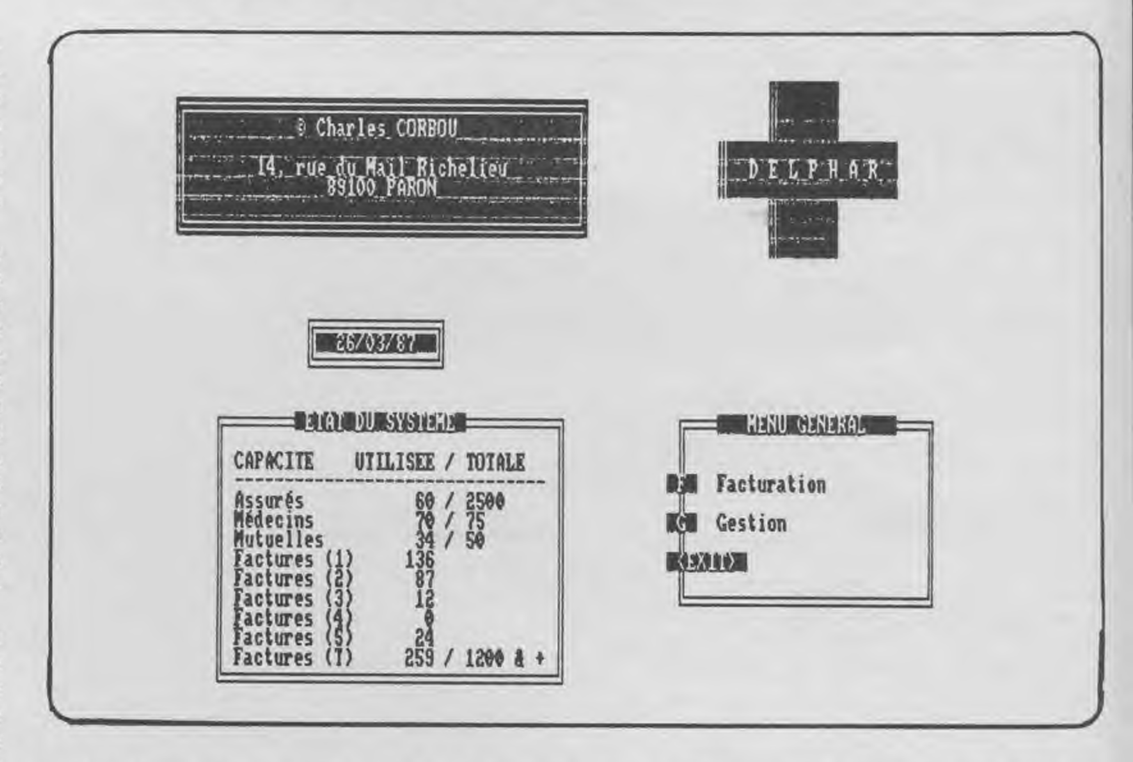
DELPHAR : LE LOGICIEL COMPRIMÉ

PCW

Genre : gestion de tiers-payants
Support : disquette
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★★

Avez-vous déjà fait l'expérience de la file d'attente chez le pharmacien ? Si ce n'est pas le cas, faites-nous vite parvenir l'adresse de votre pharmacie, cela devrait intéresser plus d'un de nos lecteurs... Bref, vous l'aurez sans doute compris, le but principal de DELPHAR est de vous faire gagner du temps... et de l'argent, si vous appartenez à la profession. Ainsi donc, tout le monde devrait se réjouir.

MENU GENERAL



DELPHAR, c'est là une des raisons de son originalité, appartient à la catégorie des logiciels d'essence professionnelle, "hors circuit". En clair, il s'agit d'un produit distribué en Shareware : directement du distributeur au consommateur.

Profitons-en pour rappeler à tous les créateurs, qui n'ont pas la prétention de faire distribuer leur produit par un organisme de poids, mais qui désirent tout de même, c'est leur droit le plus stricte — surtout lorsqu'il s'agit de produits tels que DELPHAR ou MINIDOC (logiciel dédié aux médecins que nous testerons prochainement) — rentabiliser leur investissement en temps et en matière grise, qu'ils peuvent sans problème nous le faire parvenir.

Parenthèse fermée, revenons-en à notre sujet. Si l'argument de choc pour le pharmacien que vous êtes est bien évidemment le gain de temps, il n'empêche que votre conscience professionnelle vous pousse à assurer un confort des plus grands vis-à-vis de votre clientèle. Les temps sont durs, les pharmacies nombreuses et si certaines passent pour des supermarchés du médicament, vous devez à tout prix vous démarquer d'un tel créneau, néfaste (je ne vous apprends rien) à votre image de marque.

D'un autre côté, le temps ainsi économisé pourra le cas échéant être consacré à une relation plus ouverte client-commerçant.

Toujours dans le même soucis, DELPHAR vous permettra de remettre à l'assuré un document, à la fois fiable, bien présenté et où les risques d'erreurs seront notablement minimisés.

Formule simplifiée

Il est de notoriété publique que la gestion dans ce genre de corporation dépasse l'entendement. Avec ce logiciel, plus de difficultés. Simple d'emploi, il offre toutes les facilités requisent en de telles circonstances. Nous reviendrons ultérieurement sur la formation offerte par l'auteur. Rassurez-vous cependant, une heure ou deux de pratique suffisent, pour peu que l'on ait un minimum l'esprit informatique, pour en maîtriser les principales fonctions. Pour une aisance maximale, il est prévu un démarrage automatique.

Delphar : la gestion

Conçu autour de quatre types de fichiers : médecins, assurés, mutuelles, factures (cinq fichiers concernent cette dernière catégorie), le programme offre à tout instant la possibilité de puiser dans sa bibliothèque complète. Songez que les fichiers factures peuvent totaliser plus de 1 200 enregistrements. La saisie de ces dernières est bien évidemment effectuée à l'écran. La validation de la ligne de saisie n'est jamais définitive puisqu'il peut être utile de revenir sur la précédente pour y apporter quelques modifications. Ce n'est qu'une fois la totalité de la facture saisie qu'il faudra confirmer ou abandonner l'ensemble de son contenu.

La saisie et l'impression des factures, qu'elles soient subrogatoires ou autres, n'auraient que peut d'intérêt en soi, si la machine n'avait que cette utilité. Par contre, la gestion des tiers-

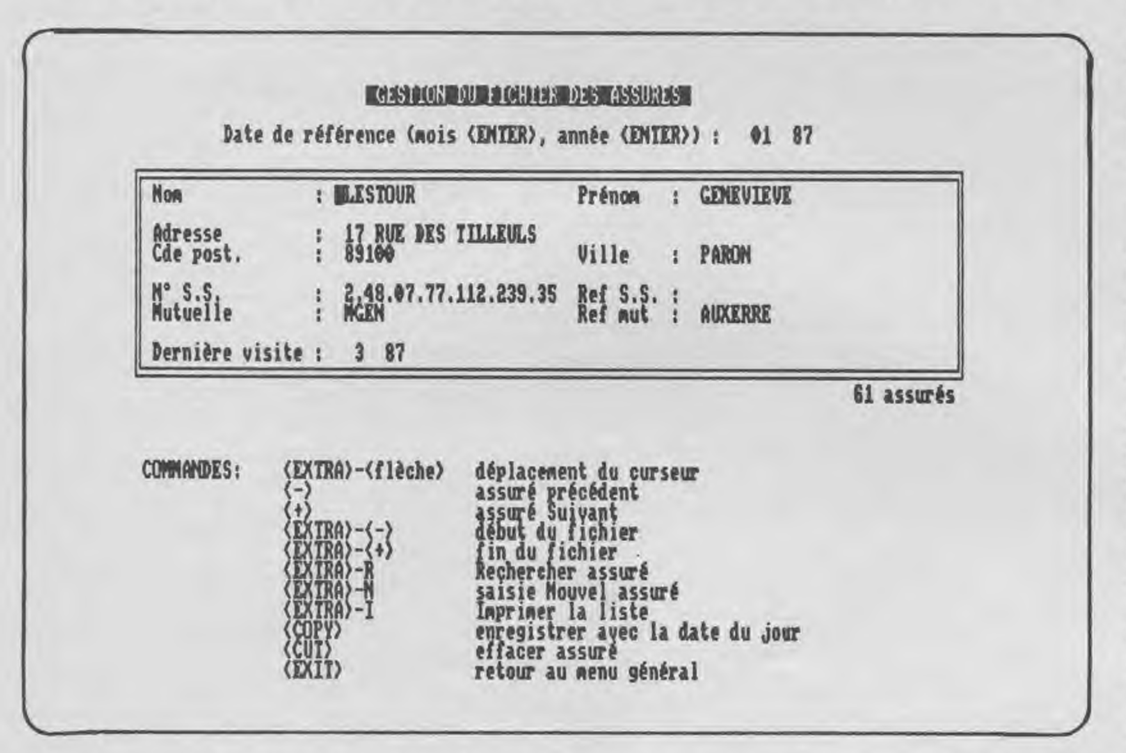
ECRAN DE CONTROLE DES FACTURES

26/03/87 *** RECAPITULATIF DES FACTURES (2) *** page 2

Numéro	Date	Mutuelle	Brut	Assuré	S.S.	Mutuelle	Tot remb
981994	07/10/86	MGEN	200.70	10.04		190.67	190.67
981996	07/10/86	RAM	222.35		222.35		222.35
981997	07/10/86	MSA	405.95			405.95	405.95
982000	07/10/86	EDF GDF	572.80		572.80		572.80
980319	08/10/86	MGEN	182.60	9.13		173.47	173.47
980327	08/10/86	MSA	694.10			694.10	694.10
980331	09/10/86	MGET	996.55			996.55	996.55
980332	09/10/86	SLI MGET	83.40		83.40		83.40
584028	09/10/86	MGEN	216.60	10.83		205.77	205.77
584039	09/10/86	MSA	184.95			184.95	184.95
584033	09/10/86	MSA	124.25			124.25	124.25
584009	09/10/86	MSA	225.32			225.32	225.32
584010	09/10/86	MSA	225.20			225.20	225.20
584013	09/10/86	MSA	213.95			213.95	213.95
584015	10/10/86	MSA	396.75			396.75	396.75
584018	10/10/86	MSA	976.65			976.65	976.65
584019	10/10/86	MSA	938.25			938.25	938.25
584020	10/10/86	EDF GDF	338.25		338.25		338.25
981916	30/09/86	MSA	68.90			68.90	68.90
981916	01/10/86	MSA	207.85			207.85	207.85
981917	01/10/86	MSA	371.25	46.10		325.15	325.15
981923	01/10/86	UTIMB	100.65		100.65		100.65
981928	02/10/86	SNCF	895.90	31.85	864.05		864.05
981930	02/10/86	SLI	999.45		999.45		999.45
981929	02/09/86	SLI	999.45		999.45		999.45

COMMANDES : <EXTRA>-<flèches> <CUT> supprimer
<EXTRA>-<-> page précédente <EXTRA>-<+> page suivante <EXIT>

ECRAN DE GESTION DES ASSURES



GESTION DU FICHIER DES ASSURES

Date de référence (mois <ENTER>, année <ENTER>) : 01 87

Nom : LESTOUR Prénom : GENEVIEVE
Adresse : 17 RUE DES TILLEULS
Cde post. : 89100 Ville : PARON
N° S.S. : 2.48.07.77.112.239.35 Ref S.S. :
Mutuelle : MGEN Ref mut : AUXERRE
Dernière visite : 3 87

61 assurés

COMMANDES: <EXTRA>-<flèche> déplacement du curseur
<-> assuré précédent
<+> assuré Suivant
<EXTRA>-<-> début du fichier
<EXTRA>-<+> fin du fichier
<EXTRA>-R Rechercher assuré
<EXTRA>-N saisie Nouvel assuré
<EXTRA>-I Imprimer la liste
<COPY> enregistrer avec la date du jour
<CUT> effacer assuré
<EXIT> retour au menu général

payants représente à elle seule la nécessité absolue de posséder un tel outil.
DELPHAR, bien que partiellement automatique (calcul, traitement des données etc...) peut à certains moments être en attente de directives. C'est le cas en ce qui concerne la ventilation des factures qui peuvent être réparties en cinq groupes, dépendants chacun d'une caisse particulière. Propriété particulièrement digne d'intérêt, puisque cela suppose l'entière liberté pour le pharmacien de confier à une société ou un organisme intermédiaire le recouvrement des délégations. Avant de faire un survol d'ensemble des autres modules de gestion, signalons que l'option d'impression des factures permet également d'imprimer : soit toutes les factures avec ou sans sous-totaux par groupe, soit les factures d'un groupe spécifié. Le premier des sous-modules de gestion — assurés —, est bien sûr alimenté à la saisie de la facture. Cependant, il reste accessible à tout instant pour y opérer des corrections ou effacements ponctuels. De même que précédemment, il sera possible d'imprimer tout ou partie de la liste (fourchette alphabétique). A noter que ce fichier pourra contenir jusqu'à deux mille cinq cents noms.
Plus réduit, mais toujours aussi pratique, le fichier des médecins contient soixante-quinze noms et numéros d'identification. Les fonctionnalités sont identiques aux cas précédents.
Nous terminerons la partie gestion des fichiers avec celui des caisses ou mutuelles. Gérant jusqu'à cinquante caisses et leurs taux de remboursement respectifs, le logiciel permet de classer chacune d'elles dans l'un des cinq groupes disponibles. A savoir que le groupe 1 est, dans une certaine mesure, réservé aux dossiers simples de Sécurité sociale, alors que le groupe 5 reçoit principalement les données concernant les caisses non répertoriées.

Formation assurée

Nous l'avons vu, DELPHAR est un produit aussi simple que complet et nous ne pouvons prétendre en avoir fait le tour. Sa totale paramétrabilité le rend docile et adaptable à souhait. Fait appréciable en ce domaine où les taux de remboursement, par exemple, sont appelés à subir des variations.
Monsieur Corbou, auteur et distributeur à ses heures, de DELPHAR — signalons que le logiciel tourne déjà dans une dizaine d'officines — offre parallèlement à la vente une formation succincte pour éviter une perte de temps due à un apprentissage sur le tas.
Beaucoup de professionnalisme pour un "amateur"...

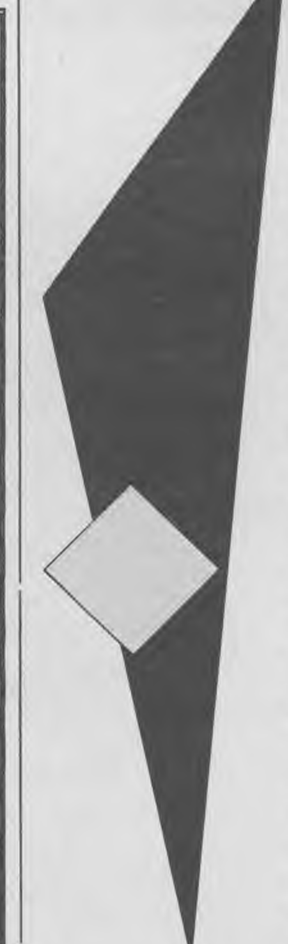
Contact : M. Charles Corbou, 14, rue du Mail-Richelieu PARON - 89100 SENS

Georges Brize

INITIATION A MULTIPLAN

PARTIE 3

Cet article clôture la série des trois numéros pendant lesquels nous avons étudié MULTIPLAN et son mode de fonctionnement. Dans les deux premiers numéros, nous avions examiné successivement les principes de bases de MULTIPLAN, sa présentation à l'écran, puis ses commandes de calcul et d'édition. Ce mois-ci, nous allons conclure en étudiant les fonctions dites « évoluées » de MULTIPLAN.



Comme vous le savez peut-être déjà, MULTIPLAN est certes une feuille de calcul électronique très puissante, mais son succès n'est pas uniquement dû à ses possibilités de calculs performantes : Multiplan comporte aussi de nombreuses options évoluées de copie de bloc, de fenêtrage, de sauvegarde, d'impression, et bien d'autres choses encore...

Les options de fenêtrage

MULTIPLAN, nous l'avons dit, comporte des options de fenêtrage très puissantes. Ce type de fonction peut s'avérer très utile dans certains cas, notamment en ce qui concerne la création d'applications complexes. Il vous devient possible de gérer votre tableau de la façon la plus ergonomique, en disposant simplement des fenêtres sur les parties de votre choix. Bien entendu, ces fenêtres une fois disposées, peuvent être manipulées à volonté, et être disposées sur la zone de visualisation de votre choix. Il est également possible de lier des fenêtres entre elles, et donc de déplacer simultanément à l'écran des zones de visualisation éloignées. Ceux d'entre-vous qui n'utilisent pas encore de grands tableaux ne comprendront peut-être pas, à première vue, tout l'intérêt que peut procurer de telles fonctionnalités. Néanmoins, dès qu'un tableau de grande taille est utilisé, le simple fait de pouvoir visualiser, en même temps les légendes et les cellules peut parfois relever de l'épreuve de force. Après cette nécessaire introduction, examinons maintenant le menu ZONE-FENÊTRE qui va nous permettre de gérer le fenêtrage. Pour accéder à ce menu, vous devez taper la lettre Z dans le menu principal. Vous voyez ensuite apparaître à l'écran un sous-menu indiquant toutes les fonctions disponibles. Ce menu est décomposé comme suit :

Fenêtre :
Partage - Encadre - Supprime - Couplage.

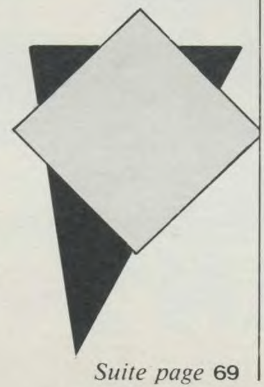
Sur les versions destinées aux micro-ordinateurs sous système d'exploitation MS-DOS, si vous détenez la version 2 de MULTIPLAN, une option intitulée « Mise-

en-couleur » est affichée à côté de l'option « couplage ». Cette fonction spécifique que nous n'étudierons pas en détail, permet de gérer les couleurs de la carte CGA ou EGA sur le PC. La fonction « partage » vous permet de partager votre écran de façon horizontale ou verticale. Comme dans toutes les options de MULTIPLAN, vous spécifiez la ligne ou la colonne du partage en positionnant le curseur sur l'endroit de l'écran désiré. Une fois l'option validée, votre écran se trouve partagé en deux fenêtres, et ainsi de suite, tant que vous répèterez l'opération. Le partage peut être éventuellement accompagné d'un encadrement. L'encadrement d'une fenêtre a pour avantage de procurer une meilleure lisibilité. Pour encadrer une fenêtre, il suffit de positionner le curseur dans celle-ci, puis de valider l'option « encadre ». Si vous désirez ensuite passer d'une fenêtre à une autre pour modifier des données, il vous suffit d'appuyer sur la touche F1. L'option « supprime » vous permet tout simplement d'éliminer une fenêtre devenue indésirable, et enfin la fonction la plus importante : « Couplage ». Pour cette fonction, vous spécifiez d'abord la première fenêtre en tapant son numéro ou en positionnant le curseur dans celle-ci. Vous saisissez ensuite les autres options en appuyant sur TAB : les sous-menus partagés se présentent comme suit :
Fenêtre couplage fenêtre n° : 1 et fenêtre n° : 2 couplée (Oui) Non
Dans cet exemple précis, la fenêtre n° 1 se trouve couplée avec la fenêtre n° 2. C'est-à-dire que pour tout déplacement de la fenêtre n° 1, la fenêtre n° 2 se déplacera proportionnellement.


```
-1        1         2         3         4         5         6         7
   1
   2
   3
   4
   5
   6
   7
   8
   9
   10
   11
   12
   13
   14
   15
   16
   17
   18
   19
   20
FENETRE: Partage Encadre Supprime Couplage Mise_En_Couleur

Choisissez une option ou frappez le caractère de commande
L1C1                               ? 100% Libre    Multiplan: TEMP
```

Fig 1 : Le menu "FENETRE".



Mais MULTIPLAN ne détient pas uniquement des fonctions de mise en page. Il nous permet aussi de sauver les fichiers créés, et aussi de les imprimer. Pour cela nous utiliserons les fonctions « Lit-Ecrit » et « Sortie ».
L'option « Lit-Ecrit » concerne toutes les opérations lors desquelles il est nécessaire d'effectuer un transfert sur mémoire de masse (lecteurs de disquettes, ou disques durs). Ce menu est présenté de la façon suivante :

Suite page **69**



6
SUPER HITS
POUR AMSTRAD
AMSTRAD
MIAMI VICE
GALIVAN
KNIGHT RIDER
SHORT CIRCUIT
STREET HAWK
ocean
TOP GUN
ocean
ocean
OCEAN'S
ALL STAR HITS
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF 93 42 71 45.

Suite de la page 67

LIT-ECRIT : Charge Sauvegarde Efface-écran Détruit Options Renomme

Les fonctions « Charge » et « Sauvegarde » sont utilisées lorsque vous voulez charger ou sauver un fichier. La fonction « charge » s'utilise de la manière suivante : une fois validée, vous voyez apparaître à l'écran : LIT-ÉCRIT CHARGE fichier : vous pouvez alors taper un nom de fichier, ou un critère de recherche. Un nom de fichier comme par exemple « COMPTES.MP » ou bien en utilisant les jokers « *.MP ». Vous pouvez ensuite appuyer sur RETURN pour valider l'opération. Si vous utilisez une des touches curseur, vous pourrez lire le répertoire correspondant au critère spécifié (par exemple, si vous avez tapé *.MP, tous les fichiers se terminant par l'extension MP seront affichés à l'écran. Si vous ne tapez rien, et que vous appuyez uniquement sur les flèches, vous verrez apparaître tout le répertoire). La fonction Efface-écran détruit intégralement le tableau affiché, et contenu dans la mémoire ; la fonction Détruit efface un fichier contenu sur disque.

Les options de sauvegarde de Multiplan sont complétées par le menu Options, qui va nous permettre de choisir un type de format de sortie. Ces types de format peuvent être normaux (format Multiplan), Symbolique (sortie ASCII), ou autres. Pour les néophytes complets, nous allons ici expliquer plus précisément ce à quoi peuvent servir ces formats. Le format Multiplan est de type binaire c'est-à-dire que les chiffres sont reproduits sur disquette comme ils existent en mémoire. Ce type de sauvegarde est plus efficace puisque moins volumineuse donc plus rapide à charger. Le format ASCII a pour intérêt d'être transféré sur la disquette sous une forme textuelle, c'est-à-dire qu'il est possible de le visualiser à l'écran avec la commande TYPE. L'inconvénient du fichier ASCII est qu'il est volumineux. Son avantage est qu'il est possible de le récupérer dans un traitement de texte, une base de données, etc. Il est ainsi possible d'utiliser le fichier de calcul avec des logiciels qui l'utiliseront ou le compléteront. Le type de sauvegarde dit Autre, est géré par des Drivers, c'est-à-dire des sous-programmes externes qui peuvent gérer d'autres types de périphériques d'entrées-sorties. Nous ne nous étendrons pas sur ce sujet.

La dernière partie importante de cette initiation concerne les sorties sur imprimante. Pour ces opérations, vous devez utiliser le menu « SORTIE ». Ce dernier apparaît à l'écran comme suit :

SORTIE : Imprimante Fichier Page Options

L'option « Imprimante », transfère le fichier et l'imprime, « Fichier » permet de charger un fichier sur le disque et de le transférer sur l'imprimante. Le menu « Page » nous offre la possibilité de choisir le format de sortie. Ainsi, par exemple, la largeur de page par défaut est de 70 caractères. Si nous détenons une imprimante 132 colonnes, nous n'aurons qu'à changer cette valeur pour voir nos tableaux dans leur grande largeur...

Voici qui termine ce dernier volet. Bien sûr, nous sommes loin d'avoir étudié toutes les possibilités de ce puissant logiciel, et d'ailleurs le but n'était pas là. Cette initiation doit vous permettre de prendre en main votre programme, de connaître ses mécanismes de base. Ensuite, vous pourrez à l'aide de votre manuel, ou d'un guide d'utilisation aller encore plus loin. Mais d'ores et déjà, vous devez être en mesure de créer vos propres applications, et de les utiliser. A bientôt pour d'autres aventures.

E. Charton



Fig 2 : Partage de l'écran en deux fenêtres.

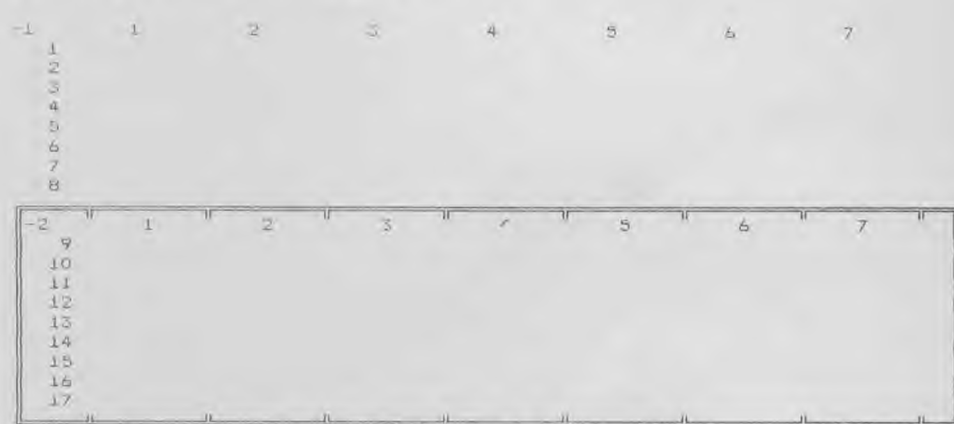


Fig 3 : Création d'un encadrement.

LIT ECRIT CHARGE fichier: TEMP

Entrez nom fichier ou frappez touche curseur pour voir le répertoire

Fig 4 : Utilisation de l'option "CHARGE" du menu "LIT_ECRIT" pour trouver un fichier.

GÉNÉCAR : JOUEZ DES CARACTÈRES SUR PCW

Éditeur : Cobra Soft
Genre : générateur de caractères
Support : disquette
Intérêt : ★ ★ ★
Difficulté : ★ ★
Appréciation : ★ ★ ★ ★

Pour bénéficier d'un autre jeu de caractères que celui d'origine sur le PCW, il faut recourir à un certain nombre d'astuces, à commencer par l'utilisation des routines machines intégrées. En effet, le pratique "symbol after" des CPC ne provoque sur nos machines qu'un triste "syntaxe error". Par ailleurs, si la pratique de ces routines ne pose pas de problème particulier aux programmeurs chevronnés, il n'en est pas de même pour l'utilisateur moyen, catégorie à laquelle je me vante d'appartenir. Alors, comment faire ? Il existe bien heureusement une solution toute faite, (du caractère "clé en main" en quelque sorte), qui permet, à peu de frais de remédier à ce problème.

02 FICHIERS f1:catalogue f3:sauvegarde f5:lecture

0123456789ABCDEF

0123456789ABCDEF

Génécar au service du créateur

Comme il est expliqué dans la documentation du logiciel, Génécar est un produit ouvert à tous. D'une part il est possible de récupérer le jeu de caractères créés, pour une utilisation à but lucratif (édition de logiciels), chose peu courante, il faut bien le dire (la routine le permettant est donnée dans le manuel). D'autre part, vous pourrez, si le cœur vous en dit, vous procurer pour la modique somme de 70 F, l'ensemble du listing source. Deux arguments de vente façon Cobra qui permettront à tout un chacun d'embellir jeux ou utilitaires.

S'il est vrai, comme nous l'avons vu plus haut, que la redéfinition de caractères sur PCW n'est pas un jeu d'enfant si l'on ne possède pas l'outil approprié, ce n'est pas le cas de Génécar. Son utilisation ne demande aucune connaissance particulière, si ce n'est un minimum de créativité et de soin. Comme nous le verrons, le logiciel est conçu de façon telle, qu'à tout instant, vous pourrez vérifier l'état de vos travaux, sans modifier pour autant l'affichage normal des caractères à l'écran.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, Génécar, bien que presqu'entièrement écrit en Basic, n'offre pas le lamentable spectacle d'une lenteur exagéré. Sobre mais agréablement présenté et détaillé, il fait preuve au contraire de grandes capacités. Les informations sur le déroulement du programme sont affichées tout au long des travaux sur une ligne positionnée en haut de l'écran. Cette ligne désignée sous le nom de "ligne guide" vous renseignera constamment sur l'occupation présente du logiciel, sur le module actuellement exploité, ou encore sur les touches que vous devez utiliser. Dans la majorité des cas, les tou-

ches concernées sont les touches de fonctions allant de f1 à f7, redéfinies en fonction de chaque module. Exemple : dans le menu principal, la touche f1 correspond à l'appel du module fichier, alors qu'à l'intérieur du module ainsi appelé, elle correspond à la partie catalogue. Il est possible d'abandonner n'importe quelle procédure par l'emploi de la touche EXIT. De ce fait, si vous avez commis une fausse manœuvre, telle qu'une sauvegarde prématurée, il sera encore temps d'y remédier. Le premier menu, auquel on accède dès le lancement du programme, comporte les trois options principales : "Fichiers", "Utilitaires", et enfin "Définir". Ces titres éloquents appellent donc respectivement un gestionnaire de fichier, une panoplie d'utilitaires (impression, transfert du jeu, phrase test), et, bien sûr, la partie maîtresse du logiciel où s'opère la définition des caractères.

Débutons d'emblée par la partie fichier : si vous appelez le catalogue de la disquette, vous vous rendez compte de l'existence de trois fichiers dont l'extension est "car". Cette extension désigne tous les fichiers de jeux de caractères redéfinis, ce qui signifie que vous disposez dès le départ d'une palette pré-fabriquée et prête à l'emploi. Parmi ces trois jeux de caractères, l'un correspond au standard PCW. Même si ce dernier vous paraît totalement inutile, ne l'effacez surtout pas : il vous permettra, le cas échéant de revenir à un affichage normal dans le cours d'un programme, ou encore de faire de judicieux mélanges avec un autre - nous reviendrons plus avant sur cette particularité —.

En dehors de la "sauvegarde" qui se passe de commentaires, la partie fichier comporte une option lecture. Celle-ci, comme son nom l'indique, va chercher le fichier sélectionné, sur le disque, afin que vous puissiez le modifier.

Jouez avec un jeu (!)

Nous avons beau être de grands vrais "pro" (!), il n'empêche que le jeu n'est pas dénué d'intérêt, d'autant plus s'il est de notre crû. Partant de là, et sachant qu'il n'est pas plus difficile de créer une voiture (sur trois ou quatre caractères) qu'une suite de lettres, pourquoi ne pas en profiter pour s'amuser ?

Une fois la redéfinition achevée (vous pouvez très bien ne transformer qu'un seul caractère), vous disposez de deux solutions pour utiliser votre travail dans l'un de vos programmes :

— soit implanter dans la machine le jeu créé, à l'aide de la fonction "Transfert du jeu" (module utilitaire). Opération fastidieuse qui suppose un lancement obligatoire de Génécar avant chaque programme ;

— soit, plus simplement, utiliser la routine d'implantation sélective fournie par l'éditeur.

Ce qui ne veut pas dire que la fonction transfert soit inutile. Elle permet, entre autres de faire des essais de lisibilité, directement sur le logiciel Génécar.

Passons très rapidement sur la fonction d'impression du jeu, qui n'a d'autre utilité que de servir de référence au fichier. Par contre, la phrase test, elle, a bien des avantages. Vous en arriverez bien vite à créer des caractères complexes (imitation de l'écriture manuscrite ou autres). Dès cet instant, votre seul problème sera de parvenir aisément à un bon enchaînement des combinaisons de caractères. La phrase test, que vous aurez saisie au préalable, servira donc de repaire visuel au moment opportun, sans nécessiter un retour au Basic, précédé du transfert du jeu en cours de fabrication.

Définition

Nous en arrivons à l'instant délicat de la création. Comme le graphisme, la redéfinition de caractère peut être un art. Une chose est sûre, Génécar fait tout pour cela...

Le module de redéfinition, comme tout bon pivot de programme qui se respecte, contient à lui seul, plus de fonctions que les deux autres réunis. Certaines classiques, telles que : le choix du caractère à redéfinir, l'effacement de caractère, sur lesquelles nous n'épiloguerons pas, certaines originales. Parmi celles-ci, figure la copie de caractère, permettant de faire une "ponction" d'un caractère à l'intérieur du jeu et de le copier au même emplacement en RAM.

Seconde originalité, la fonction de mise à jour. Se rattachant à la phrase test vue plus haut, cette fonction permet à tout instant d'y faire apparaître les changements effectués.

Pour finir, Génécar met à votre disposition quatre fonctions intéressantes appartenant à l'option effets spéciaux : inversion (tous les pixels allumés sont éteints et inversement), miroir (renverse le caractère verticalement ou horizontalement), scrolling horizontal (déplace le contenu du caractère d'une colonne vers la gauche, faisant réapparaître à droite ce qui vient de disparaître de l'autre côté), et enfin, scrolling vertical (même principe que le précédent mais en direction du haut).

Si l'utilité de ces fonctions vous échappent, sachez qu'elles vous permettent, entre autres choses, de simuler une rotation. Prenons l'exemple d'un compteur : avec 80 caractères redéfinis (8 = hauteur du caractère × 10 = nombre de chiffres de 0 à 9), vous aurez l'impression, même au ralenti, de le voir tourner. Ce petit effet sous-entend bien sûr l'emploi du scrolling vertical au coup par coup et l'effacement des lignes de pixels réapparaissant dans la partie basse du caractère.

Coup de chapeau, coup de bâton...

Après tous ces éloges, qui sont autant de coups de chapeau à l'intention de l'éditeur, nous retiendrons toutefois un léger défaut qui leur vaudra, ce n'est que justice, un coup de baton. Pour parvenir à ses fins avec un logiciel, aussi simple soit-il, rien ne vaut une bonne documentation. Pour Génécar, de documentation, néni... Ou plutôt si, mais accessible uniquement sous locoscript. Un bon conseil donc, avant de vous procurer ce programme, assurez-vous de l'étendue de votre stock de papier listing...

Kharak Ther

```
04 DEFINIR  f1:choix  + suiv  - préc  f3:copie  f5:efface  f7:effets spéciaux  CUT:MAJ.

CARACTERE NUMERO 127  #7F              0123456789ABCDEF

76543210
0          #38   56
1          #6C  108
2          #C6  198
3          #C6  198
4          #C6  198
5          #6C  108
6          #38   56
7          #00    0
76543210

0 0000000000
  00000000

Bonjour d'Amstrad Magazine...          0123456789ABCDEF
```

PROMO AMSTRAD CHEZ HYPER-CB

PC 1512 HD

HD 20 mono	HD 20 couleur
~~9 990 F HT~~	~~11 890 F HT~~
9 490 F HT	11 390 F HT

PC 1512 SD

+ 20 Mo CARTE DISK DUR TANDON

7 350 F HT

MONO — 8 710 F TTC

PC 1512 DD

+ 20 Mo CARTE DISK DUR TANDON

8 650 F HT

MONO — 10 250 F TTC

PC 1512 SD

+ 20 Mo CARTE DISK DUR TANDON

9 250 F HT

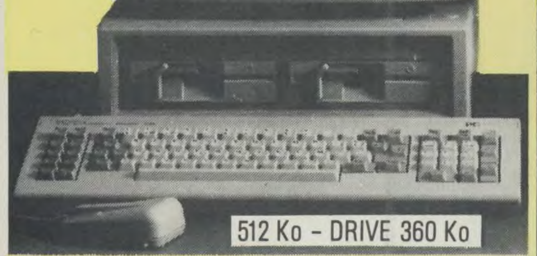
COULEUR — 10 970 F TTC

PC 1512 DD

+ 20 Mo CARTE DISK DUR TANDON

10 550 F HT

COULEUR — 12 510 F TTC



512 Ko - DRIVE 360 Ko

Livré avec moniteur		MONO	COUL
SD	1 DRIVE	4 997 F	6 890 F
DD	2 DRIVE	6 290 F	8 190 F
HD	DISK DUR 20 Mo	9 490 F	11 390 F

TRAITEMENT DE TEXTE



PCW 8 256	PCW 8 512
3 997 F H.T. 4 740 F T.T.C.	4 997 F H.T. 5 926 F T.T.C.

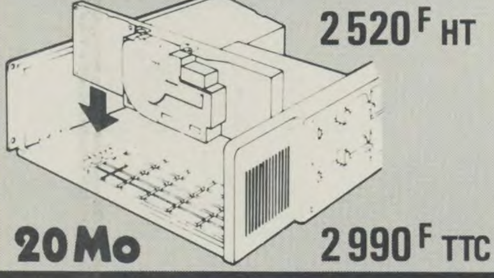
EN STOK.
DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT.

Magasin Exposition-Vente

PROMOTION

CARTE DISQUE DUR TANDON

2 520 F HT



20 Mo — **2 990 F TTC**

PC 1512

1 PC 1512 DD MONO
+ 1 DMP 3000
+ SUPERCALC 3
+ WORDSTAR 1512

7 990 F HT
9 476 F TTC

AVEC CARTE DISK DUR 20 Mo
10 340 F HT
12 260 F TTC
PROMO

CARTES KORTEX

• SPECIAL AMSTRAD KXTEL + KXCOM2	1 250 F HT
• TOUS LES COMPATIBLES KORTEX 1200 + KXCOM2 KORTEX 2400 + KXCOM2	 4 990 F HT 8 950 F HT
• COMPLEMENT A L'EQUIPEMENT KXMAIL2 (MAILING) KXSERV + KALIOP	 1 950 F HT 1 950 F HT
• REPONDEUR MINITEL KORTEX	2 990 F HT

IMPRIMANTES 80 COLONNES			PROMO	
	TTC	HT	LIST	COUR
120 D	1 999 F	1 685 F	100	25
LSP 10	2 999 F	2 520 F	120	25
MSP 10	3 999 F	3 360 F	160	40
MSP 20	4 999 F	4 210 F	200	50

IMPRIMANTES 136 COLONNES			PROMO	
MSP 15	4 590 F	3 870 F	160	40
MSP 25	5 999 F	5 060 F	200	50
MQP 45*	8 500 F	7 170 F	200	95

HYPER-CB vous ouvre un compte crédit-permanent de

15 000 F*

A VOTRE NOM. IMMÉDIATEMENT.

*15.000 F sur un compte à votre nom.

HYPER-CB
Communication
183, rue Saint-Charles
75015 Paris
16 (1) 45.54.39.76
Métro Place Balard

ouvert du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h 30

HYPER CB Carte Blanche

Papiers nécessaires 1 photocopie carte identité (recto-verso) - 1 quittance loyer ou EDF - 1 dernier bulletin de salaire - 1 relevé d'identité bancaire (ou CCP) - 1 chèque annulé

AMS 09/87

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE OU A CREDIT, ENVOYER CE BON A

HYPER-CB Communication
183, rue Saint-Charles 75015 Paris Tél. : 554.39.76

Nom ______
Prénom ______
Adresse ______
______
Téléphone ______
Code postal ______
Ville ______

Offre valable dans la limite de nos stocks disponibles jusqu'au 1.11.86

SVM 10 86

ARTICLE	QTE	PRIX	TO

DEMANDE DE CARTE BLANCHE

Je désire ouvrir un compte crédit permanent chez HYPER-CB.
Montant du crédit demandé : ______

Participation aux frais d'envois
0 à 500 F ajouter ______ + 30 F
+ 500 F ajouter ______ + 55 F
Tous les micros, moniteurs, imprimantes et lecteurs de disquette + 100 F
CORSE-DOM-TOM nous consulter

Total de la commande
+
TOTAL GENERAL

HOT-LINE

Jusqu'à aujourd'hui, les utilisateurs professionnels de la revue étaient lésés : nous aidions les joueurs dans notre rubrique « Help », mais nous ne donnions aucun conseil à tous ceux qui avaient des problèmes avec Tassword, Calcomat, Multiplan, Wordstar... Nous décidons de réparer cette injustice dès ce mois en vous présentant cette nouvelle rubrique « Hot-Line » qui sera désormais régulière. Pourquoi « Hot-Line » ? Ceux d'entre vous qui ont l'habitude des SAV des grands éditeurs professionnels le savent : les lignes téléphoniques sur lesquelles on peut dialoguer en direct avec le technicien qui a travaillé sur la « Compta Saari » ou « Reflex » (par exemple) s'appellent des « Hot-Lines ».
Aujourd'hui donc nous créérons la nôtre et, bien qu'elle soit relayée par la revue – et donc moins rapide qu'un coup de téléphone – nous espérons qu'elle vous aidera. En attendant vos réactions (que nous espérons très nombreuses), voici le mode d'emploi : vous ne comprenez pas le fonctionnement d'un CTRL KD dans Wordstar ou n'arrivez pas à formater correctement votre texte avec Practitexte : vous nous écrivez. Soit nous connaissons la réponse, soit nous nous mettrons en liaison avec les éditeurs ; en tous les cas nous répondrons à vos questions.
A bientôt donc.

COMMENT NE PLUS SE PRENDRE L'EN-TÊTE SOUS LOCOSCRIPT ?



Possesseur d'un Amstrad PCW, j'utilise principalement le traitement de texte Locoscript. Très pratique et simple d'emploi, ce dernier me pose toutefois un problème lorsqu'il s'agit d'éditer mon en-tête. Pourriez-vous m'aider à résoudre quelques points spécifiques, tels que : fixation du nombre de lignes, format de base, etc... Je vous en remercie d'avance.

Yves Farges. Lyon.

Simple, Locoscript l'est, à n'en point douter, y compris dans la partie qui vous intéresse. Cependant, il est vrai que rares sont les cas où nous devons faire appel à cette option d'édition d'en-tête. Aussi, afin que les quelques conseils de manipulation soient vraiment utiles, je vous invite à charger le programme sans attendre. Prenons l'exemple simple d'une lettre de société, avec en-tête et pied de page. Pour gagner un temps précieux, déterminons d'emblée le corps de la page écrite. Attention, pour éviter les risques d'erreurs, il ne faut pas confondre « nombre de ligne » et « corps ». Le nombre de lignes est celui qui correspond à la hauteur de la feuille de papier prévue pour l'impression, tandis que le corps est le nombre de lignes maximum qui devront être imprimées sur la même page. Nous fixerons ce dernier à trente-six. Lorsque nous sommes en « édition document », il suffit pour entrer en « édition entête », d'appeler l'option « modes » par la touche de fonction F7. Le menu déroulant ainsi affiché propose quatre options. Nous



Pagination

Elle concerne, les différenciations éventuelles entre les pages paires et impaires, entre autres.
L'argumentation de chaque option est suffisamment claire pour ne demander aucune autre explication.
Très vite un petit mot sur le format de base. Vous y accédez sur ce menu, comme en édition texte, par la touche F1 (format). Il suffit alors d'entrer le pas de caractère ainsi que tous les autres paramètres habituels.

Vous avez terminé ?

Validez maintenant la nouvelle pagination ainsi que l'en-tête créée et retournez en édition document. Vous n'aurez plus à l'avenir, à vous préoccuper de quoi que ce soit, Lococript travaillera pour vous. Tapez une page de texte et tirez-la sur papier, l'essai sera certainement concluant.
Une chose encore. Si vous désirez connaître ou découvrir Locoscript dans ses moindres détails, procurez-vous les quelques livres qui s'y rapportent ; à commencer par « Le Grand Livre du PCW » de Micro Application, qui lui consacre plus de 110 pages.



ne nous intéresserons qu'à la première d'entre elles.
Le texte qui était éventuellement affiché à l'écran a donc cédé la place aux quatre lignes devant supporter l'argumentation d'en-tête et de pied de page. Seules les deux premières retiendront notre attention : Fin d'en-tête 1 : pour toutes pages, et Fin de pied de page 1 : pour toutes pages. Dans la partie haute de l'écran, donc au-dessus de la première ligne, vous devrez saisir, le nom de la société et lui affecter l'ensemble des paramètres, tels que la taille des caractères, centré ou non, etc... Il en sera de même pour les coordonnées de la société, le capital et le registre du commerce, qui devront, eux, apparaître en fin de pied de page, donc saisies au dessus de la mention concernée — les données énoncées ici sont bien évidemment tout-à-fait facultatives. Libre à vous de choisir... Pour ce qui est des paramètres, vous disposez du même jeu d'options que lors de l'édition d'un document .
Le plus important, une fois parvenu à ce stade, est de décider de l'allure finale de la page. Une fois de plus, c'est la touche F7 « options » qui vous permettra d'accéder à cette nouvelle étape de présentation du texte. La ligne d'informations qui vous est maintenant familière, propose huit nouvelles fonctions.
Pour parvenir au but que nous nous sommes fixé, seules les fonctions F7 (taille page) et F8 (pagination), seront à utiliser.

Taille Page

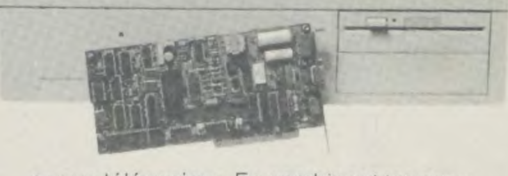
C'est par le biais de cette fonction que vous allez pouvoir procéder à la répartition des volumes sur la page. La première option à votre disposition est le nombre de lignes. Les formats de feuilles sont variables en ce qui concerne le papier continu (listing), cependant, le format A4 (21 x 29,7) contient un nombre fixe de 70 lignes avec un interligne de valeur 1 (nous verrons plus loin, en quelques lignes la création du format de base). Le traitement des autres paramètres dépend uniquement de la logique. La zone d'en-tête correspond à la place réservée à cette utilisation. La position doit tenir compte de l'emplacement réservé et ne devra, en aucun cas être inférieure à 1, ni supérieure au nombre de lignes assignées à la zone.
Mêmes remarques pour pied de page et position.
Vous remarquez que chaque modification de valeur de zone a pour effet de faire varier le « corps ». Pour calibrer correctement la page d'écriture, il suffit donc de faire un calcul simple : 70-36 = 34 34/2, = 17, donc, il s'en suit que zone d'en-tête = 17 et pied de page = 17. Les positions internes tiennent ensuite uniquement de votre bon vouloir.



KORTEX : LE CERVEAU INFORMATIQUE



Quand une société prend un tel essor sur le marché informatique, nous y sommes toujours sensibles. Mais lorsqu'en plus il s'agit d'une entreprise française, alors se mêle à notre enthousiasme une indicible fierté. Kortex, dont la carrière ne remonte qu'à vingt mois seulement, répond aux deux critères et compte bien, à l'inverse de la démarche habituelle, parvenir à innonder le marché mondiale, à commencer par les Etats-Unis.



Un bilan plus que positif

Le tiercé gagnant que constitue Kortex résulte, selon ses jeunes managers, du dynamisme commercial et innovateur d'une équipe dont la moyenne d'âge n'excède pas 25 ans. Le pari engagé, difficile face à la concurrence d'autres entreprises importantes de l'époque, voit aujourd'hui son aboutissement par une augmentation du capital de la société de 600 %. Avec un chiffre d'affaire de 42 MF pour 1986, Kortex International ne craint plus grand chose de ses adversaires ancestraux, dont on évite même de citer les noms au cas où ça porterait malheur... Bref, en un mot, le plus grand plaisir que puissent faire tous les ex-manitous de la communication informatisée aux dirigeants de Kortex, est de copier leurs produits.



On n'abuse pas les gens

La principale raison du succès de Kortex est l'absolue fiabilité des logiciels et du hard. Il faut dire que le temps de réalisation et de "débuggage" tient une place très importante, beaucoup plus importante apparemment que chez la plupart des constructeurs dont le principal souci est d'être présent sur le marché avant tout le monde. Chez Kortex, être le premier c'est bien, être le meilleur c'est mieux. Si l'on peu faire d'une pierre deux coups, cela tient du miracle. Les 70 % du marché des cartes Modem que se flatte de détenir la société sont la preuve que l'on n'abuse pas les gens et qu'ils préfèrent attendre et avoir la certitude d'un produit sûr.

Kx : une véritable religion

Tout a débuté avec la sortie de la carte modem KX-Tel qui fait désormais référence en ce domaine. Par la suite, vinrent près de dix produits sous la même appellation : KX-Phone, KX-Transfert, KX-Bourse, etc... Toujours la même visée, avec toujours un peu plus de perfectionnement. Il y aurait du fétichisme là-dessous que cela ne m'étonnerait pas...
La dernière trouvaille de la ligne KX est le KX-Fax. Télécopie, vous connaissez ? Cher et encombrant, le télécopieur, qui n'est autre, d'un point de vue simpliste, qu'une photocopieuse utilisant le réseau téléphonique, n'est pas encore, loin de là, à la porté de tout un chacun.
D'un autre côté, son utilisation impliquant fréquemment une urgence, ou tout au moins la nécessité d'un gain de temps, il était illogique de ne pas mettre cet outil sur le bureau à l'intérieur même de l'ordinateur. Pour environ 12 000 F HT, prix non encore fixé mais qui, de toute manière ne dépassera pas celui des télécopieurs conventionnels, il vous sera possible de réceptionner sur l'écran ou l'imprimante une page, quelqu'en soit la provenance, et bien évidemment, d'envoyer un texte composé sur traitement de texte ou logiciel de PAO sur un télécopieur. En combinant les avantages de KX-Mail et KX-Fax réunis (logiciel spécifique KX-Mail-Fax), vous obtenez un répertoire "télécopie", constitué à partir de l'annuaire électronique du minitel, permettant ainsi d'expédier, dans des temps records, un courrier à des centaines de correspondants.

Je, tu, ils kortexent...

Comme le dit l'accroche publicitaire " Les hommes téléphonent, les ordinateurs Kortexent ". Mais parlons, une fois n'est pas coutume, d'autre chose que d'informatique pure. L'assise de Kortex dans le domaine de la télématique est, comme nous l'avons vu, on ne peut plus établie. Cependant, une seule prise ne figurait pas encore à son prestigieux tableau de chasse : le minitel domestique. Si je parle au passé, c'est que c'est maintenant chose faite. Le répondeur minitel, logiquement disponible en septembre, signe l'arrêt de mort du vieux répondeur à cassettes. Conçu pour répondre aux mêmes exigences qu'un petit serveur personnalisé, il est en outre équipé d'un éditeur de pages, d'une calculette, d'un agenda, et même d'un répertoire téléphonique avec composeur automatique. Le pire c'est qu'il est beau. A tel point qu'il embellit le minitel... Son prix : 2 990 F TTC. Pour de plus amples renseignements, s'adresser à Kortex International, 71 rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : 40.05.04.64.

Brize Georges



PROGRAMME AUTOMNE 1987

OPERATION CADEAUX*

Cadeau PC 1512 Amstrad

128K DE MEMOIRE VIVE SUPPLEMENTAIRES

A partir de maintenant, quand vous achetez un PC 1512 chez GENERAL, vous le payez le prix d'un PC 1512 512 Ko de mémoire vive et vous avez un PC 1512 de 640 Ko de mémoire vive.

L'équipe de GENERAL s'est demandée quel cadeau pouvait être fait à nos clients acheteurs de PC 1512 pour qu'ils soient bien malheureux d'aller les acheter ailleurs qu'à notre magasin. Les traditionnelles panoplies de petits cadeaux tels que joysticks, petits programmes, boites de rangement sont idéales pour les utilisateurs familiaux, mais pour une utilisation professionnelle, il faut de l'utile et, si possible, de l'indispensable.

Partant de cette réflexion, Marcel, notre responsable du Service Après-Vente (plus de 400 machines Amstrad passent entre les mains de son service chaque mois) a proposé d'étendre gratuitement la mémoire du PC 1512 de 512 Ko à 640 Ko.

A première vue, l'offre était stupéfiante. Il est certain que 128 Ko supplémentaires apportent à l'utilisateur un confort pratiquement essentiel dans certains grands programmes comme dBase II ou Lotus 1.2.3, entre autres. Mais de là à en faire cadeau ! Mais de là à transformer des centaines, voire des milliers de PC 1512 dans nos ateliers, vu le coût d'une telle opération, nous y avons réfléchis à deux fois.

L'idée a mûri, Marcel nous a prouvé qu'elle était parfaitement réalisable et qu'en achetant les composants par grosse quantité (18 microprocesseurs par extension) le coût en devenait raisonnable et nous avons donc adopté l'**EXTENSION MEMOIRE CADEAU.**

Aujourd'hui, grâce à cela, nous sommes heureux d'aller encore plus loin dans le sens de **la philosophie AMSTRAD : un rapport prix/performance optimum.** Donc, à partir de maintenant, tous les PC 1512 vendus par GENERAL ont une mémoire vive de 640 Ko, c'est-à-dire la capacité mémoire maximum sans modification du DOS. La garantie du PC 1512 acheté chez GENERAL est de 2 ans et, bien entendu, vous pouvez bénéficier du paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem).

Cadeaux pour les PCW Amstrad

1. 1 rame papier
2. 1 ruban d'imprimante supplémentaire
3. 1 boite de rangement 10 disquettes
4. 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
5. 1 bon d'achat de 300 F pour un logiciel professionnel d'une valeur minimum de 1000 F (bon valable 6 mois)
6. 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Cadeaux pour les CPC 464 et 6128 Amstrad

1. 1 manette de jeu
2. 50 jeux cadeaux (Maze Eater, Cyclons, Handicap Golf, Rush Hour Attack, Royal Rescue, Star Trek, Whirly, Fighter Command, Attacker, Draughts, Evasive Action, Noughts and Crosses, The King's Orb, Play Hi-Low, Exchange, Hangman, Pontoon Bet, Fireman Rescue, 3D Maze, Colony 9, Backgammon, Solit, Yamzee, Craps, Three Cards Brag, Trucking, Rally 3000, Sitting Target, Nemiesis IV, Space Ship, Jet Flight, Dragona Maze, Intruder, Inferno, Ghosts, Fantasy, Space Base, Planets, Hopping Herbet, Dynamite, Time Bomb, Day at the Races, Lunar Landing, Space Mission, Rats, Motor Way, Donjon Adventure, Space Pod Rescue, High Rise, Creepy Crawley)
3. 1 boite de rangement 10 disquettes
4. 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
5. 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Cadeaux pour les PC Tandon et Copam

1. 12 programmes cadeaux du domaine public
2. 1 boite de rangement pour 10 disquettes
3. 10 disquettes 5 P 1/4
4. 1 garantie de 2 ans pièces et main d'œuvre
5. 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Cadeaux pour l'Atari ST, Méga ST et Amiga

1. 12 programmes cadeaux du domaine public
2. 1 manette de jeu
3. 1 boite de rangement 10 disquettes
4. 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
5. 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Cadeaux pour toute imprimante achetée chez GENERAL

1. 1 rame de papier listing (bande caroll)
2. 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
3. 1 baladeur FM ou K7 stéréo avec casque
4. 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Cadeaux pour les magnétoscopes

En dehors des magnétoscopes aux prix "AFFAIRE DE LA SAISON", pour tout achat d'un scope vous avez droit à :

1. 1 grand film VHS neuf à choisir dans notre vidéothèque de plus de 1000 titres
2. 2 cassettes vidéo E120
3. 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
4. 1 housse de protection
5. 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Cadeaux pour baladeurs

GENERAL a pensé à votre petit(e) ami(e) : n'écoutez plus votre baladeur en vilain égoiste. Pour tout achat d'un baladeur, GENERAL vous offre :

1. 1 doubleur de casque qui vous permet de brancher un 2e casque sur votre baladeur
2. 1 deuxième casque baladeur stéréo (marque à notre choix selon disponibilités), le premier casque étant fourni d'origine avec le baladeur

Cadeaux pour les cartes d'extension, disks durs et streamers pour PC

1. 1 baladeur FM stéréo
2. 1 grand film VHS à choisir parmi notre vidéothèque de plus de 1000 titres
3. 1 garantie de 2 ans pièces et main d'œuvre
4. 1 paiement en 4 fois sans intérêt (à partir de 2000F d'achat et après acceptation du dossier Cetelem).

* **Ces cadeaux annulent et remplacent ceux des annonces en pages intérieures.**

LES AFFAIRES DE LA SAISON

GENERAL vous fait gagner du temps ! Les prix qui suivent étant pratiquement incomparables, désormais, vous ne perdrez plus votre temps à comparer nos prix à ceux de nos confrères.

Platine Laserdisc MULTITECH CD600	999 F
Four micro ondes 12L DAEWO DMB 502	999 F
Radio double cassette CHAVI CR 3227	499 F
JUMBO YOKO 8 HP Radio double cassette équaliseur	999 F
RADIALVA Double cassette 3 HP basse + 2 Tweeter + Radio	999 F
Baladeur FM ISAM avec casque	59 F
Baladeur Cassette avec casque	69 F
Autoradio cassette auto-reverse, affichage tuner digital + horloge AUDIOLOGIC	499 F
TV YOKO 36cm PAL/SECAM telecom. infrarouge	2495 F
TV YOKO 51cm PAL/SECAM télécom. infrarouge	3495 F
Mini TV 12cm multistandard YOKO piles/secteur 12V	699 F
Micro ordinateur SINCLAIR SPECTRUM 128+	990 F
Antenne intérieure amplifiée 32dB SPAZIO	199 F
RADIO REVEIL affichage LED	99 F
Radio cassette stéréo RADIALVA PRESTIGE	399 F
2 ENCEINTES amplifiées CHAVI pour baladeur	99 F
Casque baladeur CHAVI	9 F
Chaine HIFI avec Laserdisc, double cassette, ampli, tuner, tourne disque, 2 enceintes MULTITECH	3490 F
Autoradio cassette stéréo extractible CHAVI	360 F
Paire de HP voiture en boitier CS 809 AUDIOSONIC	99 F
TV DAEWO 36cm PAL/SECAM DMR 412 ME	1999 F
TV DAEWO 36cm PAL/SECAM télécom. infrarouge 412 VR	2999 F
Jeu d'échecs électronique CHESSMAN I	299 F
Lecteur laserdisc portable avec casque	1899 F
Magnétoscope VHS SECAM MULTITECH 086 avec télécommande	3490 F
Magnétoscope VHS PAL/SECAM MULTITECH 090 avec télécommande	4595 F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

CONSOMMABLES

CASSETTES VIDEO

VHS	E30	E60	E105	E120	E180	E195	E240	EC30
TDK	–	46	–	50	54	–	71	–
TDK EHG	–	–	–	58	66	–	84	61^{50}
TFK HIFI	–	–	–	71	79	–	–	–
TDK PRO	80	–	–	98	108	–	–	–
FUJI	31	35	39	42	47	–	66	–
FUJI SHG	34	39	–	56	61	–	85	60
FUJI XG	–	–	–	72	81	–	–	–
JVC	–	–	–	43	48	57	66	43^{50}
JVC SHG	–	–	–	57	65	–	84	52^{50}
JVC PRO	61^{50}	66	–	71	78	–	–	62
ITC SHG	24^{90}	25^{90}	29^{90}	34^{90}	39^{90}	49^{90}	59^{90}	E200 54^{90}

CASSETTES 8 mm

TDK	PS 30 : 76,50 F	P 60 : 92 F	P 90 : 113 F
FUJI	PS 30 : 69,50 F	PS 60 : 82 F	PS 90 : 97,50 F

V 2000	VCC 360 HG	VCC 480 HG
PDM HG	110 F	130 F

BETA	L500	L750	L500HG	L750HG	L830HG
FUJI	46^{50F}	60^{75F}	55^{F}	69^{75}	–
TDK	53^{F}	59^{F}	60^{50F}	69^{F}	80^{F}

BOITIERS

Unité de colisage : 10 pièces

THERMOFORMES

Standard .... 3,50 F
(rouge, bleu, noir ou blanc)

Luxe (bordeaux, havane ou vert) .... 7,50 F

INJECTES

Standard (noir ou blanc) .... 7,00 F

Luxe (noir ou bordeaux) .... 10,00 F

CASSETTES AUDIO

TDK

DC C60	11,00 F
DC C90	14,50 F
AD C60	13,00 F
AD C90	17,00 F
ADX C60	20,00 F
ADX C90	27,00 F
SF C60	16,00 F
SF C90	20,50 F
SA C60	17,00 F
SA C90	21,00 F
SAX C60	21,50 F
SAX C90	30,00 F
MA C60	34,50 F
MA C90	47,50 F
MAR C60	55,00 F
MAR C90	77,00 F

FUJI

DR C60	9,50 F
DR C90	13,70 F
DR C120	18,00 F
FR C60	11,00 F
FR C90	16,00 F
FR I C60	12,70 F
FR I C90	17,50 F
FR II C60	13,80 F
FR II C90	19,60 F
FR IIS C60	17,50 F
FR IIS C90	25,50 F
METAL C60	24,00 F
METAL C90	32,50 F

Cassettes auto nettoyantes

ALLSOP

VHS, BETA, V2000 .... 195 F

AUDIO .... 65 F

Films photographiques FUJI

HR 100 24p/135	26,50 F
HR 100 36p/135	35,00 F
HR 200 24p/135	28,00 F
HR 200 36p/135	34,00 F
HR 400 24p/135	31,50 F
HR 400 36p/135	40,00 F
50 D 36p/135	44,00 F
100 D 36p/135	46,00 F
400 D 36p/135	57,00 F
HR Disc (x2)	47,00 F
HR 100 24p/110	20,50 F
HR 100 24p/126	24,00 F

DISQUETTES

Toutes nos disquettes sont garanties 5 ANS.

3 POUCES

(type Amstrad CPC / PCW)

3 POUCES 1D MAXELL (pour DD1, FD1 et CPC 6128) **19,90 F**
Sans la boite plastique de protection mais avec enveloppe en carton et étiquettes

3 POUCES 1D AMSOFT **29 F** pièce
27 F par 10 — **25 F** par 25
23 F 90 par 50 — **21 F 90** par 100

3 POUCES 2DD AMSOFT pour le 2ᵉ drive du 8512 **79 F** pièce

3 POUCES 2DD MAXELL pour le 2ᵉ drive du 8512 **39 F** pièce
Sans la boite plastique de protection mais avec enveloppe en carton et étiquettes

BOITIER PLASTIQUE TYPE AMSOFT **30 F les 10**

3 POUCES 1/2

(type Atari - Amiga)

3 P 1/2 1D
SONY, MAXELL, SCOTCH (pour Atari 520 STF ou Amiga 500) **17 F** pièce
14 F 90 par 10 — **12 F 90** par 30

3 P 1/2 2D
I3E, DATATECH (Atari 1040 STF et Amiga 1000) **19 F** pièce
17 F par 10 — **15 F** par 30

5 POUCES 1/4

(POUR PC 1512)

4 F 90 par 10 — **3 F 90** par 100
4 F 50 par 50 — **3 F 50** par 500



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ARRIVAGE IMPORT DIRECT
30.000 DISQUES 3" MAXELL
19F 90 pièce

BONNE NOUVELLE POUR TOUS LES FANAS DE GENERAL
catalogue de 200 pages disponible au magasin et dans votre kiosque à partir du 15 septembre

Amis clients, vous aimez l'efficacité : GENERAL est une entreprise efficace, à votre image.

Des preuves ?

- une politique de prix hyperbas, autorisés par un très important volume de vente, avec des frais volontairement réduits ;
- des informations claires sur les produits au moyen d'affiches et de catalogues, des démonstrateurs compétents ;
- un service après-vente avec atelier sur place ;
- volontairement, une seule adresse. Pas de succursales et autres franchisés. GENERAL est un établissement sérieux, le patron est "aux fourneaux" pour que GENERAL soit une affaire qui marche ;
- un choix très vaste et bien présenté des différentes productions électroniques du moment ;
- un service crédit CETELEM qui donne les accords sur place par Minitel (possibilité de crédit total au dessus de 2000 F avec la première échéance trois mois après l'achat).

A qui vend GENERAL ?

1 **Aux particuliers :** GENERAL est un magasin ouvert tous les jours de 9 h 45 à 13 heures et de 14 à 19 heures, sauf le dimanche, où tout le monde peut acheter.

2 **Aux collectivités :** GENERAL vend aux collectivités, Comités d'Entreprise et groupements divers avec des conditions spéciales. Nous comptons parmi nos clients les plus grandes entreprises françaises et si vous êtes intéressés, contactez-nous (Mr COLLIN).

3 **Par correspondance :** Paris n'est pas la France, mais les prix de Paris, du fait de la concurrence féroce qui y règne, sont bien souvent plus bas qu'en province, ce qui nous amène à réaliser beaucoup d'affaires avec nos amis de province.

Vous avez des questions à poser ? GENERAL tient à votre disposition, gratuitement, son service information : **(1) 42.06.50.50, poste 40.**

OPERATION LOTS

Nº LOTS	DÉSIGNATION	PRIX HABITUEL GENERAL	PRIX LOTS
1er lot	Imprimante DMP 2000 + logiciel traitement de texte Textomat	2140F	1899F
2e lot	Imprimante Citizen 120 D + logiciel traitement de texte Textomat	2449F	2199F
3e lot	Imprimante PC DMP 3000 + Textomat PC logiciel traitement de texte	3106F	2799F
4e lot	Imprimante Citizen MSP 15 + Textomat PC logiciel traitement de texte	4815F	4499F
5e lot	10 disks 3" Amsoft + boîte Posso 100 disks 3"	429F	369F
6e lot	10 disks Amsoft 3"	290F	270F
7e lot	25 disks Amsoft 3"	725F	625F
8e lot	50 disks Amsoft 3"	1450F	1195F
9e lot	2 joysticks Moonraker pour Amstrad	198F	139F
10e lot	2 joysticks Pro 500 + 1 doubleur de joystick	560F	449F
11e lot	2 boîtes Posso 100 D 3"	278F	238F
12e lot	3 boîtes Posso 100 D 3"	417F	297F
13e lot	2 rubans DMP 2000 ou DMP 1	190F	169F
14e lot	10 disks 5" 1/4 DF/DD	69F	49F
15e lot	50 disks 5" 1/4 DF/DD	345F	225F
16e lot	100 disks 5" 1/4 DF/DD	690F	390F
17e lot	Magneto K7 pour CPC 6128 + 3 jeux Mastertronic au choix + cordon de liaison	478F	349F
18e lot	2 rames papier 500 feuilles paravents	138F	99F
19e lot	20 K7 C20 micro	140F	119F
20e lot	Interface tuner TV + antenne "Satellit" amplifiée 30 dB intérieure	1785F	1599F
21e lot	100 Diskettes 3 pouces AMSOFT	2900F	2195F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

le temple d'amstrad

Ordinateur familial
Amstrad CPC 464

AMSTRAD CPC 464
l'ordinateur familial de pointe
Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.

Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464 : il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacités, et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.

Processeur Z80 : Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu — d'autant plus que le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.

64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

Graphics : Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Clavier : un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "AZERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée.

Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.



Basic : Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

Jeu de caractères étendu : un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR$(n).

Touches programmables : jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

Fenêtres : on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, où il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pour les graphiques.

Son : les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en sortie.

Sortie d'imprimante : une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

Possibilités d'extension : plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension des ROM : tous les ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacun.

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran monochrome
1990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 9 mensualités de **220F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180F

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran couleur
2990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

A tout acheteur d'un ensemble
CPC AMSTRAD
CADEAU !
3 LOGICIELS : **SPEED KING** (le célèbre pilotage de motos en course)
THE GOLDEN TALISMAN (un excellent jeu d'aventures ; retrouvez le talisman en déjouant les pièges des monstres, dragons et autres labytinthes)
THE APPENTICE (jeu d'arcades ; aussi bon niveau que le classique "Sorcelery").



sur K7 ou disquette
+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT
En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran monochrome
2990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran couleur
3990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 24 mensualités de **199F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 976F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

A tout acheteur d'un ensemble
CPC AMSTRAD
CADEAU !
3 LOGICIELS : **SPEED KING** (le célèbre pilotage de motos en course)
THE GOLDEN TALISMAN (un excellent jeu d'aventures ; retrouvez le talisman en déjouant les pièges des monstres, dragons et autres labytinthes)
THE APPENTICE (jeu d'arcades ; aussi bon niveau que le classique "Sorcelery").
sur K7 ou disquette
+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT
En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

Ordinateur personnel
Amstrad CPC 6128



Le CPC 6128 est impressionnant
Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.

Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.

De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

LES GRAPHIQUES
Les programmes traitant de sons et de graphismes sont particulièrement bien pourvus. Il existe trois modes d'écran offrant la couleur et la netteté exceptionnelle, les 16 couleurs choisies dans une palette de 27 sont idéales pour réaliser des jeux. Les autre modes offrent un écran texte de 40 colonnes avec 4 couleurs, idéal pour les applications éducatives et un écran texte de 80 colonnes avec 2 couleurs (parmi la palette de 27) pour les diagrammes de haute résolution et les histogrammes.

Avec un écran de 80 colonnes, le traitement de texte affiche les lignes comme elles seront imprimées.

LA MEMOIRE
Le CPC 6128 est fourni avec 128K de mémoire vive, avec plus de 41K de disponibles en Basic, quelque soit le mode d'affichage, ce qui permet l'utilisation de programmes sophistiqués.

Les 64K de RAM supplémentaires sont utiles pour certaines applications Basic qui font appel à des variables ou pour mémoriser des écrans entiers pour de rapides changements dans les jeux d'action.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES
Le clavier, classique de type AZERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.
Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.

Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incoporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pourl'utilisation de certains logiciels.
Extension de la ROM. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacunes.

LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE
Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous les avons inclus dans le CPC 6128.

L'unité de disquette et le moniteur, les deux éléments les plus importants, sont intégrés dans le 6128. Et nous avons ajouté les interfaces les plus utiles. Si l'expérience des jeux et des graphiques que vous avez, est basée sur un téléviseur classique, la couleur de notre moniteur vous enchantera.

Nos produits additionnels en option sont tout aussi impressionnants. Vous pourrez améliorer vos jeux, révolutionner vos affaires et communiquer avec d'autres ordinateurs. Et tout cela pour un prix beaucoup plus compétitif que vous ne le pensez.

AMSOFT : le support des ordinateurs Amstrad
De la joie et de l'action, des couleurs formidables. Il existe déjà un choix de 3000 jeux disponibles, tous compatibles avec la famille AMSTRAD.



Amstrad PCW 8256

ordinateur personnel traitement de texte

Le PCW 8256 est un système de traitement de texte entièrement indépendant qui comprend une imprimante de haute qualité pour courrier et copies, un moniteur, un lecteur de disquettes, un ordinateur et un logiciel de traitement de texte personnalisé.
De plus, le PCW 8256 est fourni avec la toute dernière création de système informatique huit bits, le plus répandu dans le monde, le CP/M + avec GSX. Le Basic Mallard étendu de Locomotive Software (comprenant l'arithmétique à double précision et le gestionnaire de fichiers Jetsam) est fourni pour être utilisé sous CP/M +, ainsi que le langage éducatif Dr Logo.

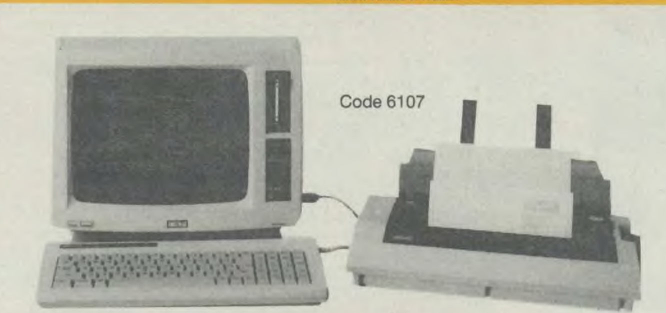
CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES:

L'écran.
Un moniteur monochrome vert à haute résolution, de 90 colonnes et 32 lignes de texte, offrant une zone d'affichage de 40 % supérieure à celle d'un écran standard 80 × 24.

Disquettes.
Des disquettes compactes de format trois pouces comprenant les standards CP/M, bien implantés chez Amstrad, et qui offrent 180 ko de mémoire formatée disponibles sur chaque face. Une deuxième unité de disquettes peut être installée (1 M.O.).

Clavier et logiciel.
Le clavier de 82 touches, comprenant plusieurs touches de fonction dédiées au logiciel de traitement de texte intégré. Le clavier est contrôlé par son propre microprocesseur et est relié à l'ordinateur et à l'écran par un simple cordon téléphonique. Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à entière capacité de la disquette et donne la possibilité d'imprimer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes et réalignements, ainsi que des caractéristiques d'impression pour la coupure et l'insertion sont assurées.
La grande surface d'affichage comprend une liste de menus "fenêtres" auxquels on accède par des touches de fonction qui contrôlent les commandes principales d'édition et de format. Sous le contrôle CP/M, les logiciels sont très nombreux et peuvent être opérationnels en utilisant l'émulation de terminal VT 52 fournie avec le système d'unité d'affichage CP/M +.

Imprimante.
Le mécanisme de l'imprimante intégrée offre une impression de qualité "courrier" d'environ 20 caractères par seconde ou de qualité "copie" de 90 caractères par seconde. Les caractéristiques d'impression telles que : espacement, italiques, caractères gras, soulignement, exposant et indice sont assurées par le logiciel intégré.
Un tracteur est fourni pour l'alimentation en papier continu, ainsi qu'un système automatique d'alignement pour l'alimentation feuille à feuille.



Code 6107

TARIF GENERAL pour le PCW 8256 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte
3997 F HT
4741 F
A CREDIT CETELEM
740 F au comptant
+ 24 mensualités de **211,10 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1066,40 F



les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

Amstrad PCW 8512

l'outil idéal pour les décideurs

Après la série familiale des CPC qui connait toujours un succès indiscutable, AMSTRAD se devait de réitérer son coup commercial : vendre des machines d'excellente qualité à un prix des plus compétitifs. Ce fut alors la sortie du PCW 8256, ordinateur véritablement dédié au traitement de texte professionnel tout en restant techniquement et financièrement accessible à tout néophyte. Mais une maison aussi sérieuse qu'AMSTRAD ne pouvait en rester à une gamme aussi limitée. Vint alors le petit frère, autrement dit le **PCW 8512.**

Que vous soyez artisan, commerçant, que vous exerciez une profession libérale ou dirigiez une PME, cet ordinateur vous est incontestablement destiné. En effet, les spécialistes s'accordent tous à dire que seuls ceux qui seront équipés pourront se tenir prêts pour la dure bataille de la concurrence. Si hier vous deviez embaucher plusieurs secrétaires, aujourd'hui une seule vous suffira pourvu qu'elle dispose du PCW. Si hier vous maitrisiez très difficilement vos fluctuations de stock, aujourd'hui le PCW doté d'un logiciel tel que DAMOCLES (veuillez vous reporter à notre rubrique "Logiciels professionnels") vous tiendra parfaitement au courant à quelque moment que ce soit. Si hier vous ragiez de ne pas pouvoir tenir vous même votre comptabilité par manque de temps, aujourd'hui le PCW doté de quelque logiciel performant de comptabilité vous permettra de maitriser votre entreprise avec une immense satisfaction. Si hier, vous regrettiez de perdre de nombreux marchés du fait de votre impossibilité à présenter des devis clairs et réalistes, aujourd'hui votre PCW, doté du logiciel Devis/Travaux vous permettra de surmonter des difficultés.

Artisans, commerçants, professions libérales, PME, cet ordinateur vous est dédié...

Code 6103

TARIF GENERAL pour le PCW 8512 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte
4997 F HT
5930 F TTC
A CREDIT CETELEM
930 F au comptant
+ 30 mensualités de **222,40 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1672 F

CADEAU !

les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

- ordinateur de gestion
- 512 Ko de RAM
- 2 lecteurs de disquettes dont un de très grande capacité
- clavier AZERTY, 82 touches avec pavé numérique séparé
- imprimante intégrée avec de nombreuses possibilités d'impression de qualité "courrier"
- gamme étendue de logiciels réputés
- système d'exploitation CP/M+
- langages Basic Mallard (spécialisé) et Dr Logo
- microprocesseurs additionnels pour clavier et contrôle de l'imprimante
- écran de 32 lignes de 90 caractères (soit 25 % de gain par rappport à la normale)
- possibilités d'extension.

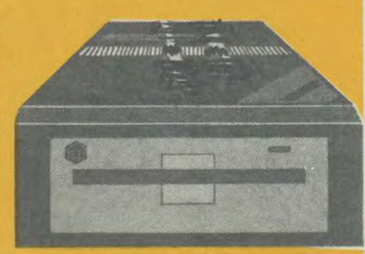
LECTEUR JASMIN AM 5D (1 MEGAOCTET)

Voici la vraie solution professionnelle pour une véritable capacité de stockage. Le JASMIN AM 5D 1 mégaoctet est équipé de la technologie la plus sophistiquée. Qu'on en juge : double tête, quadruple densité, 720K formaté, entièrement compatible à MS/DOS et CP/M 2:2. Livré avec disquette utilitaire de duplication, formattage et utilisation en 80 pistes.

Pour ceux qui connaissent déjà Mr TRAN, l'un des plus brillants informaticiens français de notre génération, nul doute que ce lecteur de conception et d'assemblage français est dans la droite lignée des produits géniaux qu'il a sorti par le passé avec l'ORIC ATMOS. Anciens possesseurs d'Oric, vous avez tous révé d'un lecteur JASMIN 3P pour votre Atmos. Il existe désormais en 5P1/4 pour votre AMSTRAD. Avec un 464, il se connectera sur un DD1. Avec un 6128, il se connectera directement sur le CPC. Pour les 8256 et 8512, un kit d'adaptation est nécessaire.

Cordon liaison AM5D/6128 **155 F** Kit AM5D/8256-8512 **250 F**

TARIF GENERAL
LECTEUR JASMIN AM 5D
Code 6195
1799 F
A CREDIT CETELEM
299 F au comptant
+ 6 mensualités de **268,60 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 111,60 F

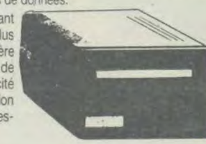


Lecteurs Amstrad DD1/FD1

Tout utilisateur du CPC 464 digne de ce titre comprend parfaitement pourquoi les lecteurs de disquettes s'imposent de plus en plus sur le marché. Bien sur, les cassettes suffisent aux jeux d'ordinateur. Seulement, lorsqu'on aborde la programmation ou les programmes plus sérieux, l'accès direct offre des possibilités inégalées. Cependant, vous ne pouvez vous contenter de brancher un lecteur de disquettes sur un ordinateur. Vous devez disposer en outre d'un logiciel adapté afin de tirer le plus grand profit de cette capacité de vitesse et de rangement nettement accrue.

Le DD1 d'AMSTRAD comporte une série complète d'extensions sur le basic permettant à la disquette de fonctionner avec des fiches conçues au départ pour une cassette. Le logiciel s'occupe de l'ensemble de la gestion du fichier : les fiches du CP/M peuvent ainsi cohabiter avec les fiches AMSDOS. Et qui plus est, l'AMSDOS et le CP/M sont en mesure de partager leurs fiches de données.

Le DD1 est fourni avec tout son dispositif d'alimentation courant et un segment de branchement des commandes placé, pour plus de sécurité, sur le canal de l'interface de la disquette à l'arrière du CPC 464. On peut également brancher une seconde unité de lecteur de disquettes (AMSTRAD FD1) afin de doubler la capacité de la disquette et de simplifier la copie des fiches et l'exécution de disques de sécurité. Une deuxième interface n'est pas nécessaire.



TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD DD1
avec alimentation et interface
1690 F
A crédit Cetelem : **190 F** au comptant
+ 6 mensualités de **268,60 F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60 F

TARIF GENERAL
LECTEUR AMSTRAD FD1
2e unité sans interface controleur
1590 F



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département MICRO INFORMATIQUE

AMSTRAD PC 1512 ORDINATEUR PROFESSIONNEL COMPATIBLE



PC 1512 SD avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **5920 F**

PC 1512 SD avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **8170* F**

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur monochrome, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **7450 F**

* IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur couleur, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **9700F**

PC 1512 HD 10 Méga Octets avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 10 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **10420 F**

PC 1512 HD 10 Méga Octets avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 10 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **12670 F**

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **11255F**

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT BASIC2 **13508F**

CADEAU !

Extension mémoire vive de 512 Ko à 640 Ko

COMPATIBILITE ET PERFORMANCES

Le prix stupéfiant du PC 1512 met en évidence la maitrise absolue d'AMSTRAD dans l'art de réaliser des produits de qualité abordable pour le plus grand nombre. Plus d'un million de micro-ordinateurs AMSTRAD a été à ce jour fabriqué et vendu dans le monde entier. L'économie d'échelle et l'expérience d'AMSTRAD dans les domaines de la conception et de la production de masse se sont combinées pour faire du PC 1512 le micro-ordinateur comptible le plus compétitif du monde. La plupart des autres PC sont proposés avec le minimum d'équipement de base. Le moniteur, voire le clavier, ne sont pas inclus dans le prix. La mémoire offerte dépasse rarement 128 ko. Les fonctions graphiques sont en supplément. Il faut passer des heures pour définir la configuration nécessaire à vos besoins... et quelques milliers de francs supplémentaires pour l'obtenir. Avec AMSTRAD, tout est simple et sans mauvaise surprise. Vous choisissez le moniteur (monochrome ou couleur) et la mémoire de masse (simple lecteur, double lecteur, disque dur 10 Mo ou 20 Mo) : tout le reste est compris et le prix calculé à l'avance sur notre tarif. La version simple lecteur de 360 Ko est renforcée par la mémoire centrale de 512 Ko. Une partie de celle-ci peut, en effet, être utilisée comme pseudo-disque RAM et la disquette réservée au stockage des données. La version double lecteur vous offre une capacité de stockage supplémentaire de 360 Ko en ligne et offre des facilités pour la copie. Pour les besoins plus importants, il existe des versions à disque dur

GEM

GEM (Graphic Environment Manager) a pour unique but de vous faciliter la vie. Il utilise des menus déroulants pour présenter les commandes et leurs options ainsi que des fenêtres de dialogue pour guider l'utilisateur. GEM affiche les informations en clair et utilise les icones pour représenter les accessoires de bureau les plus familiers (dossiers, chemises, formulaires...). Mais surtout, GEM fonctionne avec la souris. Vous pointez simplement le curseur sur la zone d'écran choisie, vous cliquez et le travail est fait, beaucoup plus vite qu'avec les commandes habituelles du curseur. Fini les manuels compliqués, les commandes à apprendre par cœur. Finies les opérations obscures et dévoreuses de temps. Avec GEM, votre PC travaille et vous obtenez les résultats. Plus vite et plus simplement. De nombreux programmes du commerce tournent déjà sous GEM. De nombreux autres sont en cours de développement ou mis à jour afin d'exploiter les multiples possibilités de GEM. Digital Research, créateur de GEM, propose déjà une série d'applications et d'utilitaires conçus spécialement pour travailler avec GEM. AMSTRAD fournit en standard GEM Desktop (avec son horloge, sa calculatrice et sa caméra). GEM Paint (un puissant programme de création graphique) et Locomotive GEM Basic 2 (un puissant Basic structuré). Sont disponibles par ailleurs : GEM Diary (agenda et fichier), GEM Graph (graphiques de gestion), GEM Write (traitement de texte), GEM Draw (graphiques industriels), GEM Wordchart.

LOGICIELS

Le PC 1512 utilise directement tous les programmes tournant sur IBM-PC et compatibles. Et vous n'avez pas à vous soucier de savoir si votre configuration est adéquate puisque le PC 1512 dispose en standard du graphisme haute résolution, de 512 Ko de mémoire centrale et d'un port série. Des programmes vedettes comme Wordstar, Lotus 1.2.3 et dBase sont accélérés par la grande vitesse du processeur 8086 PC-1512. Et des applications résidant en mémoire centrale peuvent être appelées et quittées sans perturber le programme principal.

LA RAPIDITE

Le PC 1512 utilise un processeur 8086 (vrai 16 bits) tournant à 8 Mhz. Cela signifie que vos programmes seront exécutés beaucoup plus rapidement que sur de nombreux autres PC. Quiconque a l'expérience d'un PC sait qu'il faut un certain temps pour démarrer le système après chaque allumage, à cause de la ROS (Rom Operating System) qui effectue un check-up complet du PC. L'AMSTRAD PC 1512 dispose des mêmes contrôles mais les réalise plus rapidement en affichant à l'écran les opérations en cours. De plus, comme il dispose d'une horloge permanente, l'heure et la date sont toujours conservées en mémoire sans qu'il soit nécessaire de les entrer au clavier à chaque allumage.

VERSIONS A DISQUE DUR

POURQUOI UN DISQUE DUR ?

Le disque dur transforme le PC 1512. Un disque dur fonctionne selon le même principe que la disquette, mais plus vite et avec une capacité de stockage infiniment supérieure : un disque dur de 10 Mo a environ 30 fois la capacité d'une disquette ; et un disque dur de 20 Mo deux fois plus. C'est assez pour stocker 3 millions de mots en gardant la place pour vos programmes habituels (traitement de texte, tableur, fichiers, télécommunications...). Et comme le disque dur est intégré dans le PC 1512, il est à l'abri de la poussière, des doigts, du café renversé et des... emprunteurs éventuels. Il existe quatre versions à disque dur du PC-1512 AMSTRAD depuis le PC-1512 HD-10 avec moniteur monochrome jusqu'au PC-1512 HD-20 avec moniteur couleur. Chacune de ces versions est dotée d'un lecteur de disquette 360 Ko pour l'installation des programmes et la sauvegarde des données.

LES GRAPHIQUES

La plupart des PC n'offrent en standard que 2 couleurs en mode 80 colonnes. Des cartes d'extension graphiques existent mais elles coûtent fort cher. Sur l'AMSTRAD PC 1512, vous disposez en standard de 16 couleurs en mode 80 colonnes. De plus, ce mode couleur est compatible avec les versions monochromes et offre 16 niveaux de gris sur le moniteur noir et blanc. Vous pouvez donc choisir la version monochrome (moniteur graphique haute résolution à écran blanc anti-reflet) ou la version couleur (moniteur graphique couleur haute résolution) sans rien perdre des extraordinaires performances graphiques du PC 1512.

EXTENSIONS

Rien de plus simple que d'ajouter une carte d'extension à votre PC 1512. Un simple couvercle amovible permet l'accès instantané à 3 slots d'extension qui acceptent un large éventail de cartes standards pour les applications telles que les réseaux, les télécommunications, les disques durs, etc. Comme la quasi totalité des fonctions nécessaires sont fournies en standard sur le PC 1512, vous n'aurez sans doute jamais l'occasion d'utiliser tous ces emplacements.

PRISES

Une interface série RS 232 C complète est fournie avec sa prise standard 25 broches. Elle permet le branchement instantané d'imprimantes, modems et de nombreux accessoires du marché. L'interface parallèle CENTRONICS, elle aussi équipée de sa prise standard, permet le raccordement de toute imprimante de ce type. Ces deux interfaces sont entièrement adressables à partir de systèmes d'exploitation et des logiciels d'exploitation et des logiciels d'application standard.

RESEAUX

La mise en réseau vous permet de partager des ressources importantes entre plusieurs utilisateurs. Le PC 1512 AMSTRAD est un membre idéal de tout réseau de PC : son faible coût, sa rapidité et ses larges capacités en font un poste de travail idéal pour des applications en réseau telles que la comptabilité, le secrétariat ou le management, partageant télex, modems, imprimantes à laser, etc... Les réseaux peuvent également partager des ressources vitales : fichier de stock, fichier clients... Et puisque tout le monde partage les mêmes fichiers sur le réseau, un seul fichier central suffit. Cela évite les duplications de fichiers sur différents disques, les erreurs de conformité entre fichiers et cela simplifie les mises à jour.

MIEUX QU'UN MINI ORDINATEUR ?

Un réseau de PC 1512 permet à chaque utilisateur de travailler en totale indépendance, en tant que station locale, ou comme simple partie du réseau. C'est beaucoup mieux pour la sécurité et plus commode pour emporter du travail à la maison.

LOGICIELS DE RESEAU

Les réseaux sont la solution évidente lorsqu'un seul PC ne peut suffire à toutes les tâches. Mais rappelez-vous qu'un réseau nécessite le recours à des logiciels multi-utilisateurs conçus pour l'environnement réseau. Il ne servirait pas à grand chose que deux utilisateurs réalisent le même document en même temps ou qu'ils vendent en même temps le même article en stock. Vous devez donc vous assurer que votre application fonctionne en réseau, et évite notamment les problèmes de collision. Certains logiciels tels que NewWord, Mallard, Basic, Dataflex et VP-Info sont capables de gérer les réseaux même dans leur version mono-utilisateur. Des réseaux comme Arcnet, Novell System et Amstore permettent aux utilisateurs de PC 1512 de partager des données avec des ordinateurs complètement différents.

CARACTERIQUES TECHNIQUES

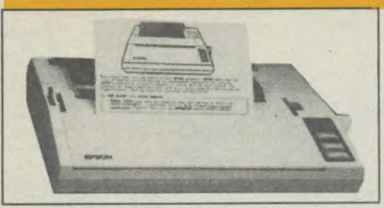
Unité centrale 512Ko avec toute l'électronique sur la carte mère. Microprocesseur 8086 à 8 MHz. Adaptateur graphique couleur intégral avec mode haute résolution 16 couleurs. 3 slots d'extension avec emplacement pour cartes de grande taille. Alimentation suffisante pour accueillir un disque dur et son contrôleur. Choix entre 1 ou 2 lecteurs de disquettes 5 pouces 1/4 de 360Ko ou un lecteur de disquette et un disque dur de 10Mo ou 20Mo. Interfaces series RS 232C et parallèle sur la carte mère avec prises standard. Haut-parleur avec commande de volume. Horloge temps réel permanente. Support pour coprocesseur mathématique 8087. Prise pour stylo optique. Fourni complet avec moniteur monochrome ou couleur. Clavier AZERTY complet avec pavé numérique séparé et voyants lumineux de verrouillage CAP et NUM. Prise de joystick sur le clavier. Touches supplémentaires DEL et ENTER. Hauteur réglable. Souris ergonomique à deux boutons avec prise spéciale sur l'unité centrale. Mode texte compatible avec Mouse. Com de Microsoft. ROM BIOS compatible IBM. MS-DOS 3.2 de Microsoft. Logiciel d'exploitation complet comprenant quatre disquettes. Système compatible RAM-disc. Support de réseau et disque dur. Nombreux utilitaires. GEM (Graphics Environment Manager) plus GEM Desktop de Digital Research. GEM Paint de Digital Research. DOS Plus de Digital Research compatible avec de nombreuses applications MS-DOS et CP/M-86. Basic 2 de Locomotive Software (compatible GEM). Manuel d'utilisation comprenant : Initiation, GEM, MS-DOS, les utilitaires. DOS-Plus et Introduction au Basic 2.



10, bd de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

IMPRIMANTES POUR AMSTRAD

Imprimante Epson LX86PC



TARIF GENERAL pour EPSON LX86PC

2995F

Code 6192
A CREDIT CETELEM
595 F au comptant
+ 12 mensualités de 230 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 321,60F

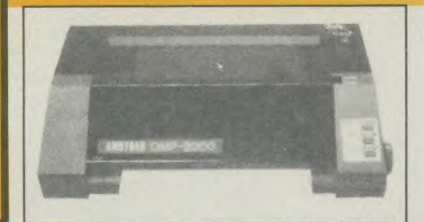
L'imprimante LX86PC s'adapte parfaitement aux ordinateurs AMSTRAD. EPSON est certainement la marque la plus connue et la plus réputée en matière d'imprimantes. Par sa fiabilité légendaire, de même que par la qualité de sa frappe, elle représente le bon investissement pour celui qui sait voir à long terme. Elle est certes un peu plus chère que ses concurrentes mais en matière de mécanique d'imprimante, tout se paye et la qualité est au rendez-vous.

Imprimante Amstrad DMP 2000

TARIF GENERAL pour Amstrad DMP 2000

1690F

A CREDIT CETELEM
9 mensualités de 205,40 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 171,10F



DMP 2000 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE

La DMP 2000 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu coûteux d'AMSTRAD.

Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.

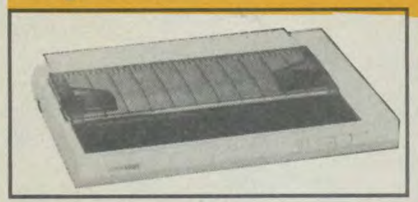
On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entraînement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.

Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à résoudre vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2000 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.

La DMP 2000 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.

Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparaît également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabriquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.

Imprimante CITIZEN MSP 15E



TARIF GENERAL IMPRIMANTE CITIZEN MSP 15E

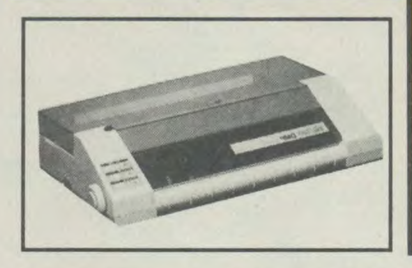
3995F

A CREDIT CETELEM
595 F au comptant +
9 mensualités de **417,80 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 360,20 F

L'imprimante CITIZEN MSP est sans aucun doute le nec plus ultra des imprimantes matricielles. Compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels, elle accepte une multitude d'applications, exploitables avec les logiciels du commerce ou avec vos propres programmes. La MSP offre toutes les fonctions d'impression que l'on peut attendre d'une imprimante matricielle de haut niveau : impression expansée, compressée, caractère gras, double frappe, italique, indices et exposants. Ajoutons à cela la qualité courrier, l'impression en négatif (caractères blancs sur fond noir), la double hauteur des caractères, les jeux de caractères nationaux intégrés et le graphisme par lignes — sans oublier les graphismes par points dans six densités graphiques différentes. Créez votre propre sigle, elle peut l'imprimer. Vous pouvez même concevoir votre jeu de caractères. Et en plus, elle est très rapide. A 160 caractères par seconde, le travail d'impression ne sera désormais plus un pensum. Grace à son buffer 8Ko, vous pouvez poursuivre votre travail sur l'ordinateur, tandis que la MSP imprime. La MSP CITIZEN, c'est aussi deux imprimantes en une : l'imprimante EPSON FX et l'imprimante graphique IBM. Il suffit de modifier la position d'un commutateur. C'est ce qu'on appelle avoir le choix.

Caractéristiques techniques : Mode d'impression : matrice de points par impact, tête d'impression 9 fils. Vitesse d'impression : 160 caractères par seconde en impression courante, 40 caractères par seconde en qualité courrier. **Jeux de caractères :** configuration Epson FX, 96 standard, 96 italique, 32 caractères pour 11 pays différents, 32 caractères graphique et symboles spéciaux en impression courante comme en qualité courrier. Configuration IBM graphique : 96 standard, 133 caractères graphiques et symboles spéciaux en impression courante comme en qualité courrier. Taille des caractères : 2,4mm x 2,4mm pour les caractères standards, 10 cpi. **Dimensions imprimante :** hauteur 90 mm, largeur 579 mm, profondeur 354 mm. Poids : 7kg. Alimentation : tension 180x264V alternatif (CA), fréquence 50-60Hz, consommation 90 VA maximum. Environnement : température 5 à 35°C, humidité 10 à 80%, non condensé.

Imprimante AMSTRAD DMP 3160



TARIF GENERAL IMPRIMANTE DMP 3000 PC

2290F

A CREDIT CETELEM
490 F au comptant +
9 mensualités de **220 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180 F

La super imprimante au rapport qualité/prix/performance stupéfiant, comme toute la gamme 1512. Jugez donc vous même en lisant les caractéristiques techniques ci-dessous.

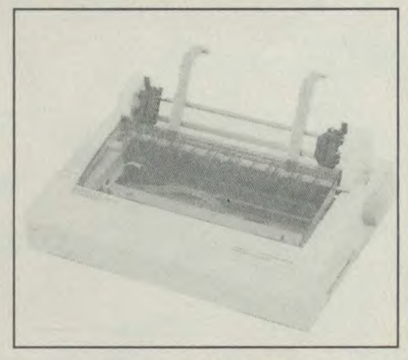
CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Système d'impression : impact matrices
Vitesse : caractère normal 160 CPS, double caractère 52 CPS
Dim. caractères (normal) : 2,1x2,55mm
Styles et dimensions possibles : Pica, Elite, Condensé, Large, etc...
Papier : feuille à feuille ou rouleau.
Entrainement : traction et friction.
Nombre de copies : 2 (papier autocopiant).
Interface : parallèle Centronics.
Alimentation : 220/240V.
Dimensions (LxHxP) : 400x250x100mm.
Poids : 4,2 kg.

Imprimante Amstrad DMP 4000 PC

Vit 200 CPS - Chariot grande largeur 132 col. **3990F**

Imprimante CITIZEN 120 D



TARIF GENERAL IMPRIMANTE CITIZEN 120 D

1999F

A CREDIT CETELEM
399F au comptant
+ 6 mensualités de 286,30F
TEG : 18,24% - Coût total du crédit avec assurance : 117,80F

IMPRIMANTE MATRICIELLE A AIGUILLES

L'imprimante CITIZEN 120D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin dans la finition que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres.

Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard que seul Citizen garantit pendant 2 ans, sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable à tous les utilisateurs de matériels informatiques.

Vitesse d'impression en qualité informatique : 120 cps - Vitesse d'impression en qualité courrier : 25 cps - Compatibilité - Interface en cartouche - Alimentation papier en friction et traction - Imprimante compacte - Option : dispositif d'alimentation feuille à feuille.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Tête d'impression (changeable par l'utilisateur)	
Vitesse	
Qualité informatique (cps)	120
Qualité courrier (cps)	25
Durée de vie (caractères)	100 millions
Type d'impression Sens d'impression	
Bi-directionnel en texte	Standard
Uni-directionnel en bit graphisme	Standard
Impression optimisée	Standard
Taille des caractères (car. ligne car. inch)	
PICA	80/10
Expansé	40/5
Compressé	136/17
Compressé/expansé	68/8,5
ELITE	96/12
Expansé	48/12
Matrice (vertical x horizontal)	
Standard	9 x 9
Jambage	8ème et 9ème aiguille
Double frappe	9 x 9

Frappe grasse	9 x 18
Frappe grasse double	9 x 18
Graphisme	8 x 12
Résolution graphique 8 aiguilles mode graphique	
Densité normale	60 DPI
Double densité	120 DPI
Double densité double vitesse	120 DPI
Quadruple densité	240 DPI
Recopie d'écran	80 DPI
Recopie d'écran II	90 DPI
Traceur	72 DPI
Traceur II	144 DPI
9 aiguilles mode graphique Densité normale	Standard
Double densité	Standard
Jeu de caractères ASCII standard	96
ASCII italic	96
Jeux de caractères nationaux	32 (11 pays)
Jeux de caractères italic	32 (11 pays)
Mode graphique standard	32
Mode graphique IBM	32
Indice supérieur inférieur	Tous les caractères
Qualité courrier	Standard

ACCESSOIRES CPC

CRAYON OPTIQUE DK TRONICS
Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icones ou fenêtres qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits.
Code 7055 **290 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464
Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.
Code 7167 **395 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128
Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.
Code 7079 **435 F**

JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO
Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.
Code 7003 **69 F**

JOYSTICK AMSTRAD JY2
Sa force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2e joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.
Code 7105 **149 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4
Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manches différents. Pour la curiosité.
Code 7016 **159 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5
C'est un Quickshoot 2 avec une montrueuse base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale.
Code 7107 **195 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9
Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois.
Code 7109 **245 F**

JOYSTICK WICO "THE BOSS"
Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.
Code 7110 **199 F**

JOYSTICK PRO 500 competition
Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de Décathlon.
Code 7111 **195 F**

ARCADE JOYSTICK
Super joystick construit dans la même usine que le PRO 500... Toutefois, la poignée est plus importante et la friction sur l'axe est plus douce.
Code 7114 **250 F**

JOYSTICK ARCADE TURBO
Mêmes caractériques que ARCADE avec tir sur le manche, en plus du bouton sur le socle.
Code 7115 **290 F**

LES CABLES DE LIAISON

CABLE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex : 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500.
Code 7023 **170 F**

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.
Code 7027 **175 F**

CABLE FD1
Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128.
Code 7116 **175 F**

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le cablage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HIFI, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.
Code 7025 **60 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.
Code 7117 **135 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128
Code 7118 **185 F**

CABLE RALLONGE 2M JOYSTICK
Code 7141 **70 F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HIFI
Code 7142 **60 F**

LES RUBANS IMPRIMANTES
AMSTRAD DMP1 (Code 7041) .... **95 F**
CENTRONICS GLP 3101 ou BROTHER 1009 (Code 7039) .... **95 F**
EPSON LX 80 (Code 7119) .... **69 F**
DMP 2000 (Code 7120) .... **95 F**
DMP 8256 (Code 7121) .... **115 F**
OKIMATE 20 (coul) (Code 7122) .... **105 F**
OKIMATE 20 (N/B) (Code 7122) .... **105 F**
FUJI PD 80 (Code 7040) .... **95 F**

CASSETTES VIERGES C20
GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mn d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.
Code 7123 **7,90 F pièce**
par 10 pièces, la 11e est **CADEAU**

MAGNETO. CASSETTE DATACORDER
Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est, à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gâte rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthétique. Le DATACORDER est pourvu d'une télécommande et d'un compteur. Le cordon magnéto est en sus.
Code 7015 **299 F**

DISQUETTES VIERGES 3 pouces AMSOFT CF2D
Code 2007 **29 F pièce**

BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces
Code 7145 **159 F**

BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces
Produit "pro". Couvercle transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc...
Code 7067 **265 F**

BOITE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES POSSO
C'est, de loin, la boite la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboiter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option ainsi que des intecalaires supplémentaires.
Code 7143 **139 F**

PAPIER POUR IMPRIMANTE
Rame papier paravent, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124) .... **69 F**
Rame papier paravent, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124) .... **69 F**
Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500 (Code 7147) .... **85 F**
Rame paravent zoné ou non, les 2000 feuilles .... **195 F**
Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que facturiers, bons de commande, devis, etc... Nous consulter.

LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE
Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.
Housse clavier 464 (Code 7125) .... **70 F**
Housse clavier 664 (Code 7125) .... **70 F**
Housse clavier 6128 (Code 7125) .... **70 F**
Housse moniteur monochrome (Code 7126) .. **70 F**
Housse moniteur couleur (Code 7127) .... **80 F**
Housse clavier 8256 (Code 7127) .... **70 F**
Housse moniteur 8256 (Code 7127) .... **85 F**
Housse unité disquette (Code 7102) .... **55 F**
Housse DMP 2000 (Code 7131) .... **80 F**
Housse LX 80 (Code 7131) .... **80 F**
Housse Centronics (Code 7131) .... **80 F**
Housse Okimate 20 (Code 7131) .... **80 F**
Housse FUJI PD 80 (Code 7131) .... **80 F**

IMPRIMANTE COULEUR MCP 40
Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaitre le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.
Code 6190 **990 F**

TABLE GRAPHISCOP
La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loriciels, Ere, etc...). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOP vous permet de représenter vos dessins à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur K7 ou disquette.
Code 7160 **990 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB
Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.
Code 7132 **135 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE
Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).
Code 7133 **195 F**

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.
Code 7134 **75 F**

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES
Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.
Code 8534 **119 F**

LES SYNTHETISEURS DE SONS
Le principe du synthetiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé sur le clavier ou sur programme cassette ou disquette.

SYNTHE DK TRONICS
Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais.
Code 7017 **390 F**

SYNTHE TECHNIMUSIQUE
Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction. Le logiciel d'accompagnement existe sur cassette ou disquette.
Code 7043 **495 F**

SYNTHE AMSTRAD SSA1
Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.
Code 7063 **390 F**

LA SOURIS AMX AMSTRAD
L'AMSTRAD a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris est désormais à la portée de l'AMSTRAD. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en rilsan. Il est accompagné de 4 logiciels :
A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icones.
B) ICONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icones dans une matrice 16x16.
C) CREATION GRAPHIQUE : logiciel de création graphique réutilisable sous ART.
D) AMX CONTROL : système d'exploitation de la souris. Il fournit 20 nouvelles instructions basic pour piloter la souris.
Le fonctionnement de la souris est traditionnel. Déplacment sur une surface lisse, cliquage, sur l'un des trois boutons.
Code 7101 **690 F**

INTERFACE RS 232 AMSTRAD
L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.
Code 7140 **590 F**

EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109
Code 0000
Cette carte, livrée en boitier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CL1 ou CL2 adjoint 64K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit, sous la référence JL Bank en cassette ou disquette.
CABLE CL1 à un connecteur .... **150 F**
CABLE CL2 avec un connecteur supplémentaire .... **235 F**
JL BANK cassette .... **50 F**
JL BANK disquette .... **120 F**

CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE JAGOT et LEON E112
Idéale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant fera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels.
Code 7166 **590 F**

PROGRAMMATEUR d'EPROM JAGOT et LEON E107
Cette carte vous permet la programmation, la recopie ou la lecture d'eprom de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nulle. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette.
Code 7000 **990 F**

CARTOUCHE EPROM 16K JAGOT ET LEON E111
Livrée en boitier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciel en eprom. Il est possible de connecter plusieurs cartouches à la fois.
Code 7010 **690 F**

CARTE SUPPORT EPROM JAGOT et LEON E110
Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre eprom de 8 ou 18 k et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte.
Code 7161 **390 F**

RACK 4 CARTES D'EXTENSION JAGOT et LEON E100
Il comporte une carte fond de panier avec bufferisation du bus d'adresse, 4 connecteurs encartables et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complètement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les cables CL1 ou CL2.
Code 7162 **590 F**

ALIMENTATION JAGOT et LEON E108
Cette alimentation 5V/3A régulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos du E100.
Code 7163 **490 F**

CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101
Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 80µs environ.
Code 7164 **590 F**

ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD
Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel.
Code 7100 **495 F**

CARTE ENTREE/SORTIE TIMER JAGOT et LEON E102
Cette carte utilise 2 composants très célèbres de chez Intel : l'interface parallèle programmable 8255 et le timer 16 bits 8253. On y retrouve donc 24 entrées/sorties (3 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sous 8 modes différents.
Code 7165 **590 F**

CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103
A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0 - 2,56 V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0 - 10 V) avec alimentation externe 12 V.
Code 7166 **590 F**

CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V JAGOT et LEON E105
Cette carte mixte propose une sortie 8 bits sous 2 formes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/2A. Ces dernières sont réalisées par association de phototriacs (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs
Code 7000 **590 F**

CARTE SERIE JAGOT et LEON E104
Cette interface est entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds, positionnement et scrutation des lignes générales par software. Une prise CANON D25 femelle est installée sur la carte, avec 10 fils connectés pour résoudre tous vos problèmes de communication série. La sortie est en 12V selon la norme.
Code 7008 **690 F**

LOGICIEL SERIE
Ce produit comprend une disquette programme et un cable de liaison Minitel AMSTRAD CL5. Il permet l'utilisation de l'interface RS 232 pour une imprimante série en lieu et place de la sortie Centronics et la compatibilité de la carte avec le CP/M 2.2 ; l'enregistrement, l'archivage, l'édition sur imprimante de pages vidéotex en provenance du Minitel avec émulation du clavier Minitel ; l'échange de programmes, fichiers, etc.. avec d'autres Amstradistes équipés comme vous. Ce logiciel est vendu sous forme d'un KIT SERIE avec la carte RS 232.
Code 7136 cassette **390 F**
disquette **440 F**

KIT SERVEUR
Il vous permet de vous constituer votre propre serveur avec vos propres images : tout un chacun peut appeler votre serveur, consulter à l'aide d'un Minitel les informations que vous souhaitez diffuser (publicité, renseignements commerciaux, informations de club...) et vous laisser des messages. Il comprend : un modem agréé P & T autorépondeur, une carte série RS 232, le logiciel SERIE et le cable CL5, une diquette de programme) de la société JMN) pour la création d'images vidéotex, leur archivage et la constitution du chainage de serveur.
Code 7009 **2990 F**

MODEM DTL 2000 V23
Code 7155 **1490 F**

MODEM 2000+ V21/V23
Code 7156 **1990 F**

EMULATEUR COULEUR
Cassette — Code 8910 **250 F**
Disquette — Code 8909 **280 F**

MONIBASE
Support orientable toutes drections. Se place sous le moniteur CPC et permet d'orienter ce moniteur pour une bonne vision de l'utilisateur. Un papillon de serrage permet de bloquer la position.
Code 7157 **295 F**

SILOCON DISK 256K DK'TRONICS
POUR 6128 — Code 7150 **1199 F**

EXTENSION MEMOIRE 64 K DK'TRONICS
POUR 464 ET 664 — Code 7148 **599 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K DK'TRONICS
POUR 6128 — Code 7149 **1199 F**

INTERFACE 8 BITS ESAT
Transforme votre sortie imprimante 7 bits en 8 bits sans logiciel.
Code 7168 **450 F**

TRACTEURS POUR GLP 3101, BROTHER 1009 et EPSON LX80
Tracteur à picot optionnel qui permet de charger le papier listing. S'emboite sans aucun montage particulier
Code 7069 **350 F**

CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE EPSON
Permet grâce à un chargeur de rame papier machine de faire des mailings en introduisant automatiquement les feuilles l'une après l'autre dans l'imprimante.
Code 7104 **850 F**

DISQUETTES 5P1/4
Double face, double densité, la boite de 10
Code 2102 **49 F**

MERCITEL pour CPC1, CPC2, CPC2R
A) Le CPC1 transforme votre CPC en Minitel à la condition de posséder un Minitel. Il se compose d'un cable de liaison et d'une interface. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive des pages Minitel et une copie imprimante. Il permet également, hors minitel, une certaine gestion des pages.
Code 0000 **1290 F**
B) Le CPC2 est identique en performance au CPC1 sauf qu'il ne nécessite pas l'utilisation d'un Minitel puisqu'il est muni de son propre modem.
Code 0000 **2290 F**
C) Le CPC2R est quant à lui muni d'une réponse automatique ce qui en fait un serveur monovoie à part entière.
Code 0000 **3390 F**

CORDON PERITEL
Permet de brancher un AMSTRAD monochrome sur votre TV couleur à la condition de laisser votre moniteur mono allumé. Si votre TV couleur possède une prise péritel sans alimentation 12V, nous pouvons vous fournir le transfo 12V.
Code 7169 **250 F**
Transfo 12V **100 F**

PCW

LECTEUR DISQUETTES FD2 3P pour 8256
Lecteur 720 K formaté. Se branche en deuxième unité du 8256. Il nécessite une mise en place par un technicien agréé par AMSTRAD, si vous souhaitez bénéficier de la garantie. M. Marcel, notre technicien, a suivi les stages chez AMSTRAD et vous installera votre FD2 en moins de deux heures. Prenez toutefois rendez-vous.
Code 6111 **1995 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K POUR LE 8256
Cette extension de mémoire sa fait à l'aide de circuits intégrés que notre technicien ajoute sur la carte mère du 8256. Prenez rendez-vous avant d'amener votre 8256. Si vous faites l'acquisition d'un FD2 + une mémoire 256 K, vous avez transformé votre 8256 en un véritable 8512.
Code 0000 **750 F**

ELECTRIC STUDIO PEN POUR PCW
Ce crayon optique vous permettra de travailler en mode haute résolution. Il est équipé d'un logiciel de dessin très performant. Demandez une démonstration.
Code 7135 **880 F**

LECTEUR 5P1/4 TRAN + KIT 8256/8512 1 MEGAOCTET
Voir notre descriptif lecteur TRAN (pages jointes).

MERCITEL PCW1 + INTERFACE + CABLE DE LIAISON MINITEL + LOGICIEL
Code 0000 **1990 F**

MERCITEL PCW2 + INTERFACE + MODEM UNVERSEL + LOGICIEL
Code 0000 **3390 F**
Le MERCITEL permet de transformer votre PCW en un Minitel intelligent. Si vous possédez déjà un Minitel, vous utiliserez le modem de celui-ci et n'aurez besoin que du PCW1+. Le + signifie que les deux versions Mercitel sont munies d'une automaticité de construction de scénario. Mais le MERCITEL permet bien d'autres choses :

A) SOUS MINITEL
Il permet la copie rapide sur drive M, la copie sur disquette, la copie sur imprimante.

B) HORS MINITEL
La gestion des pages en en extrayant les informations désirées, la copie imprimante, le traitement sélectif d'une page, ce qui permet à l'aide du curseur d'extraire des zones complètes et de les recopier dans un autre fichier sur disquette ; le traitement par masque :(création de masque, extraction par masque de la page X à la page Y).

C) LA GESTION DU FICHIER SELECTIF
- Raz du fichier
- Création d'un fichier séquentiel à partir des zones extraites au paragraphe B.
- Modification des zones extraites

D) L'IMPRESSION D'ETIQUETTES
La gestion manuelle. Entrée manuelle sur le fichier venant des pages annuaires. Impression des adresses au format "annuaire électronique". Impression des étiquettes mailing.

E) MAIL 232 COM SOUS CP/M
F1 permet de régler la vitesse de transmission / Réception, bits de synchronisation
F3 transmission de fichier / réception de fichier
F5/F7 émulation mode terminal "VT52/Z19"

CABLE RALLONGE 1M IMPRIMANTE avec alimentation
Ce câble permet d'éloigner d'un mètre supplémentaire l'imprimante et son alimentation du moniteur du PCW.
Code 7006 **250 F**

LES HOUSSES
HOUSSE CLAVIER 8256/8512 — Code 7128 **70 F**
HOUSSE MONITEUR 8256/8512 — Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 — Code 7131 **80 F**

INTERFACE RS 232
Cette interface permet de brancher une imprimante en mode série sur le PCW ou un modem de communication.
Code 7007 **690 F**

DISQUETTES POUR LE 2E DRIVE DU PCW 8512
AMSOFT CF 2D 720 K formaté
Code 2005 **pièce 75 F**

RUBAN IMPRIMANTE PCW
Code 7121 **115 F**

PC 1512

DISQUE DUR 10 MGO formatés ... **2990 F**
DISQUE DUR 10 MGO +CONTROLEUR .... **3990 F**
DISQUE DUR 20 MGO formatés ... **3990 F**
DISQUE DUR 20 MGO +CONTROLEUR .... **4990 F**
DISQUE DUR 20MGO/40M SEC .... **4990 F**
DISQUE DUR 32 MGO/40M SEC ... **6990 F**
DISQUE DUR 44 MGO/40M SEC ... **7990 F**
STEAMER 20 MGO interne .... **4980 F**
JOYSTICK PC .... **190 F**
CARTE MODEM MISSOURI .... **3490 F**
CARTE ADDA (16 canaux) .... **2290 F**
SPEED CARD accélérateur 256 ... **3990 F**
SERIE 8 PORTS .... **2690 F**
SERIE 4 PORTS .... **1490 F**
CONTROLEUR DISQUE DUR .... **1290 F**
EXTENSION MEMOIRE 2MGO .... **1490 F**
DISQUETTES 5P1/4 pour AMSTRAD PC 1512 .... **les 10, 49 F**
BOITE RANGEMENT 100 DISQUETTES 5P1/4 POSSO .... **195 F**



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

ACCESSOIRES MICRO

Sauvegardez vos logiciels !
MULTIFACE 2



MULTIFACE 2 est une interface pour CPC destinée à permettre d'effectuer, entre autres, une copie de sauvegarde de vos logiciels les plus précieux.

570F

INTERFACE TV pour Amstrad CPC



Grâce à cette interface le moniteur de votre Amstrad CPC vous servira aussi de TV ! Branchez, choisissez TV ou ordinateur, c'est tout !

1390F Fonctionne également avec tous moniteurs.

LE STYLO A FIBRE OPTIQUE DART
dessinez avec votre CPC



Avec le crayon à fibre optique vous pouvez dessiner sur l'écran aussi librement que sur une feuille de papier et au pixel près ! Avec le crayon sont fournis une série de softs permettant de réaliser des fonctions essentielles telles que carré, cercle, italique, spray, gomme, ligne brisée, fill et unfill, insertion de texte, sprite, tailles variables de crayons et de pinceaux, sauvegarde et chargement à partir de la cassette ou de la disquette, catalogue de la disquette, plot et unplot, utilisation des couleurs, etc

395F

Utilitaires Souris AMX

AMX 3D ZICON 329F
Logiciel de conception graphique en 3D

AMX UTILITIES 329F
Fonction utilitaire pour l'AMX

DISCOLOGY *le super utilitaire disque*
Editeur - Copieur - Exploreur - 100 % Langage Machine

Un Editeur secteur unique qui vous permet de visualiser et de modifier le contenu de toute disquette, qu'elle soit protégée ou non.
Quatre modes d'édition combinant Ascii, Hexa, Décimal, Octal, Binaire.
Des capacites exceptionnelles : désassemblage direct des programmes en Langage Machine, listage automatique des programmes Basic, les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique.
Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert : récupérer une disquette endommagée ou un programme effacé, explorer un Directory, le réparer, le modifier, localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier.
Le copieur : enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes et cassettes protégées ou non : réparation automatique des secteurs endommagés, gestion automatique des extensions mémoire, copie des fichiers séparément.
Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du contrôleur disque.

350F

SCANNER DART pour AMSTRAD
CPC 464 - 664 - 6128 + DMP 2000



Cette image, analysée, est reproduite à volonté en dimensions différentes par l'intermédiaire de l'analyseur. Affichage pour contrôle sur le moniteur ligne par ligne, réglage des contrastes, définition de zones partielles, insertion de textes.
L'analyseur se branche uniquement sur la tête d'impression de l'imprimante Amstrad DMP 2000.
Rapports "Scan Magnification" : x1,x2,x3,x6.

790F

Filtre Ecran anti UV en soie micro-mailles :

pour 464/664/6128 MONOCHROME	160F
pour 464/664/6128 COULEUR	190F
pour PCW 8256/8512	220F
pour PC 1512 MONOCHROME ou COULEUR	250F
Jeu de Housses pour clavier et moniteur PC 1512	160F
Capot plastique rigide et transparent pour CPC 6128	120F
Interface (permet de brancher un Joystick sur votre PCW)	250F
Crayon optique Electric Studio pour PCW	790F
Souris Electric Studio pour votre PCW (avec son interface)	1590F
La souris seule	790F
Kit Camerone PCW : un 2e drive FD2 + Extension 250 Ko	1995F
Simulateur de présence	990 F
Jeux de lumière	990 F
Digitaliseur source vidéo	990 F

Fabrication Jagot et Léon

Les lecteurs de disquette vortex F1 et M1

708 Ko ou 1.4 Mo avec un format 5.25" ou 3.5" vous donnent une capacité de mémoire suffisante pour utiliser tous les programmes de votre choix.



Double lecteur 3.5" M1-D

Des performances extraordinaires:

Nos lecteurs de disquette 3.5" et 5.25" possèdent deux têtes de lecture/écriture.

Une disquette contient 160 pistes au total.

Les lecteurs M1-S (3.5", 708 Ko) et F1-S (5.25", 708 Ko) peuvent être modifiés en lecteurs M1-D (3.5", 1.4 Mo) et F1-D (5.25", 1.4 Mo) par simple ajonction d'un deuxième lecteur de disquette.

Chaque disquette peut contenir jusqu'à 28 fichiers.

Vous pouvez aussi connecter un lecteur 3" d'Amstrad ce que vous permet de copier à partir d'une disquette 3" vers une 5.25" selon votre choix.

Une version mixte comprenant un lecteur 3.5" et 5.25" est également disponible.



FM1 5.25"/3.5" Double Lecteur



F1-D 5.25" Double Lecteur

Deux systèmes d'exploitation professionels:

- CP/M 2.2 et CP/M plus (uniquement sur le CPC 6128)
- Sous BASIC: VDOS 2, le système d'exploitation crée par vortex.
- Une gestion des fichiers a accès direct: vous pouvez travailler avec 16 fichier simultanément.
- Le Moniteur Z80.
- Les disquettes peuvent être formatées sous BASIC.



Contrôleur de disquette

Contrôleur de disquette intelligent

- Le numéro logique de la ROM peut être selectionné par l'utilisateur, ce que permet à deux unités périphériques différentes d'être compatible entre elles.
- Manuel detaillé en français.

Pourquoi hésiter encore devant de tels prix:

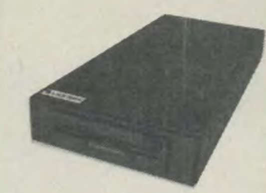
Lecteur de disquette F1-S ou M1-S — **F 2849 ***

Lecteur de disquette F1-D ou M1-D — **F 4943 ***

La solution pratique pour tous les CPC (464 + DDI-1, 664, 6128):

1 Megaoctet = 2502 F

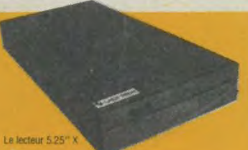
Voici notre solution professionelle pour tout utilisateur déjà equipé d'un lecteur 3", mais désirant une plus grande capacité de mémoire (F1-X = 5.25", M1-X = 3.5").
Notre Formule:
180 Ko (3") + 708 Ko (lecteur-X) = 888 Ko.



Le lecteur 3.5" X

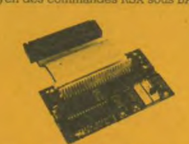
Le module X(RS) ouvre le contrôleur 3" de votre Amstrad sur le système d'exploitation vortex (VDOS 2.0).

- Le lecteur X (version RS) peut être utilisé en tant que premier ou second lecteur.
- Au moyen des commandes "|CPM,1" et "|CPM,2" il devient possible pour la première fois de lancer le CP/M à partir de deux lecteurs.
- Malgré les différences importantes entre le lecteur 3" et le lecteur vortex au niveau des capacité mémoire et du format, copier ne pose aucun problème.
- Il vous est possible de choisir entre les deux systèmes d'exploitation "AMSDOS" et "VDOS 2.0".
- VDOS 2.0 vous offre de nouvelles possibilités:
  - 128 entrées au directory.
  - Accès direct sous BASIC, 16 fichiers peuvent être ouverts simultanément.
  - Moniteur Z80 et éditeur de fichiers résidents en ROM.



Le lecteur 5.25" X

- La commande "|Format" vous permet de formater directement sous BASIC.
- La commande "|Code,«var»" vous permet de rentrer un mot de passe personnel pour la protection de vos fichiers.
- Rentrer directement des parametres au moyen des commandes RSX sous BASIC.



Module X version standard (sans boitier dans la photo)

- Vous avez besoin d'une interface RS 232? Indiquez-nous celle de votre choix, soit la F1-XRS ou M1-XRS. Un Module RS 232 est integré à ces versions.

Vous pouvez choisir entre:

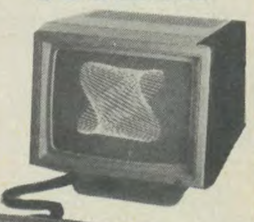
- Les commandes RSX pour programmer sous BASIC votre interface serielle, et un programme d'émulation de terminal pour serer un MODEM.
- Une interface, programmable sous CP/M (2.2 et 3.0) et sous BASIC.
- Le Module-X peut être ultérieurement étendu au Module-XRS.
- Vous pouvez charger le numero logique de la ROM en fonction de vos besoins.

Comparez et dites-nous si vous trouvez mieux!

M1-X (3,5") F1-X (5,25") — **2790F**

M1-XRS (3.5") F1-XRS (5.25") — **2849F**

TRANSFORMEZ
votre CPC 464/664/6128 monochrome
en 464/664/6128 COULEUR



KIT COULEUR CABEL MC3710

se composant d'un moniteur couleur et d'une alimentation

2495F

NOUVEAUTES ACCESSOIRES

BOITIER DE TIR AUTOMATIQUE JAFA (JOYSTICK AUTOFIRE ADAPTER)

Ce boitier se met en intermédiaire entre votre CPC et votre joystick. Il est alimenté par une pile 9V (non fournie). Lorsque vous utilisez votre jeu favori, vous utilisez normalement votre joystick, mais quand vous appuyez d'une manière continue sur votre bouton de tir, le joystick se mettra à tirer en rafale continue.

Code 9981 **175 F**

JOYSTICK MOONRAKER I

Ce joystick fabriqué en Angleterre est particulièrement robuste. Cependant, étant démuni de contacts à microswitchs, il n'est pas toujours précis et s'avère un peu raide à l'usage. Son esthétique est particulièrement réussie et séduira les plus jeunes fanas d'AMSTRAD. Le prix est également une bonne surprise.

Code 7181 **79 F**

JOYSTICK MOONRAKER II

Caractéristiques identiques au MOONRAKER I sauf que le MOONRAKER II est muni d'une prise doubleur de joystick, ce qui permet de brancher un deuxième joystick sur celui-ci, caractéristique particulièrement intéressante lorsque l'on sait l'AMSTRAD CPC n'est muni que d'une seule prise joystick.

Code 7054 **129 F**

JOYSTICK SWITCHJOY SJ1

La huitème merveille du monde et nous n'exagérons qu'à peine. 6 microswitchs. Tir sur la poignée à l'aide d'un bouton particulièrement étudié sur le plan ergonomique et bouton sur le socle. Tige de la manette en acier. Socle à ventouse. Garantie un an. Dispositif d'autocentrage qui remet automatiquement et précisément la manette au neutre en relachement. Une robustesse à toute épreuve. A acquérir absolument pour les vrais fanas.

Code 7111 **195 F**

CORDON AMD 3

Cordon de 60 cm permettant de relier l'AMSTRAD CPC 6128 à clavier AZERTY à une deuxième disquette FD1.

Code 7116 **175 F**

TRANSFORMATEUR PRISE RS-232 MALE EN RS-232 FEMELLE

Cette multiprise appelée GENDER/CHANGER/F/F RS-232 se connecte au bout d'un connecteur male/femelle et le transforme en femelle/femelle.

Code 9981 **50 F**

CORDON AMX 2

Ce cordon transforme le connecteur bus d'extension des CPC 6128 AZERTY en connecteur classique adapté à tous les accessoires AMSTRAD.

Code 7060 **170 F**

CABLE MAGNETO DIN-DIN SPECIAL AMSTRAD

Caractéristiques identiques au cordon DIN 3 jacks sauf que les 3 jacks sont remplacés par une fiche DIN.

Code 7025 **60 F**

RUBANS IMPRIMANTES

CITIZEN 120 D	**95 F**
CITIZEN MSP 15	**139 F**
AMSTRAD DMP 4000	**139 F**

COFFRET TELEMATIQUE KENTEL POUR 464, 664, 6128

Explorez les réseaux télématiques et récupérez toutes les informations désirées avec la "boite à outils" KENTEL. Vous pouvez aussi avoir votre propre serveur télématique et vos pages d'informations personnalisées, consultées par vos amis avec le serveur KENTEL et son compositeur d'images. Le coffret comprend également un câble de connexion Minitel/Amstrad, un utilitaire de copie permettant le transfert sur disquette de la version disque et un détecteur de sonnerie.

Code 7047 **395 F**

TAPIS SOURIS

Cette surface de travail en mousse de néoprène facilite grandement l'utilisation de votre souris.

Code 7057 **95 F**

AMDRUM - Système de batterie digitale pour CPC 464, 664, 6128

Les caractéristiques sont les suivantes : 8 sons de batterie préenregistrés. Fonctionnement en temps réel ou programmation sur l'écran. Logiciel sur cassette transférable sur disquette. D'autres sons peuvent être créés. Plus de 1000 rythmes programmés. Des airs peuvent être enregistrés sur disque ou cassette. Polyphonique. Se branche sur votre chaine hifi.

Code 9981 **590 F**

CARTE MULTISERVICE JAGOT ET LEON

Actuellement, les ordinateurs sont commercialisés dans un but professionnel (facturation, comptabilité, etc...) ou ludique (jeux). Leurs relations avec le monde extérieur sont limitées à l'écran et parfois à un synthétiseur vocal. Nous vous proposons de relier votre CPC au monde extérieur. Pour cela, JAGOT ET LEON a réalisé une carte electronique exploitée par un programme vous permettant d'utiliser l'ordinateur comme un automate que vous soyez présent ou absent de votre domicile.

Le rôle de MULTISERVICE est de :

1) recueillir les informations parvenant de l'environnement extérieur (portes, fenêtres, garage) et de les communiquer à l'AMSTRAD ;
2) exécuter les décisions de l'ordinateur en activant ou non ses sorties de puissance ;
3) vous permettre de programmer très simplement les fonctions alarme, réveil, light show, etc...
4) pour les programmeurs avertis, nous fournissons les adresses de la carte pour l'utiliser à d'autres fins que celles proposées dans le logiciel. Par exemple, l'utilisateur a la possibilité de piloter des électrovannes en 24V et 48V ;
5) Le logiciel est volontairement non protégé afin que vous puissiez y apporter les modifications que vous jugerez utiles par rapport au programme de base. Ce dernier est totalement écrit en BASIC LOCOMOTIVE.

Code 9981 **990 F**

CARTE SERIE E200 JAGOT ET LEON POUR PCW

La carte E 200 transforme votre PCW en émulation Minitel. Elle permet encore l'enregistrement des données Minitel, la lecture, l'impression, la communication et l'extraction d'images Vidéotext.

Code 7136 **390 F**

INTERFACE JOYSTICK MX 770 POUR PCW

Cette interface se branche sur le port d'extension du PCW sans aucune programmation. Elle permet de brancher une manette de jeux classique compatible CPC du type de la Switchjoy, par exemple.

Code 9981 **250 F**

CARTE PASTEL JAGOT ET LEON

La carte PASTEL est un logiciel de composition de pages Vidéotext. Ce logiciel, très pratique d'emploi, offre en outre des fonctions spécifiques qui en font un produit sans concurrence. Digitalisation aux normes Vidéotext d'images créées sur un CPC avec un logiciel de dessin ou avec le digitaliseur ARA.
Création de fenêtres autorisant des présentations plus attrayantes et des temps de transmission réduits.
Fonctions très originales comme les caractères géants, l'animation des graphiques grâce au fichiers différentiels et bien d'autres.

Code 9981 **440 F**

CAPOT PLEXI POUR CPC 6128

120 F

STAND IMPRIMANTE KEYDEX

Le stand imprimante parfaitement adapté aux Imprimantes 80 colonnes du marché permet de loger le papier listing sous l'imprimante. Celui-ci se déroule alors et vient se replier derrière l'imprimante après impression.

Code 7094 **145 F**

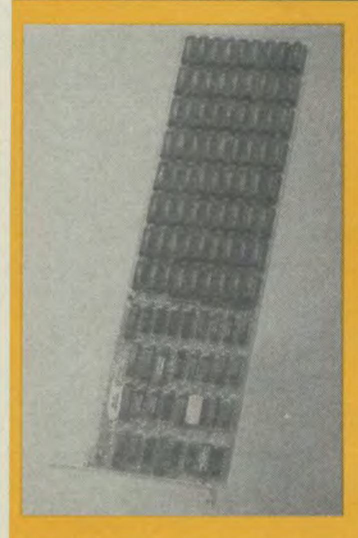
DIGITALISEUR ARA JAGOT ET LEON

Ce puissant digitaliseur fourni avec son interface, son logiciel disquette et son cordon Péritel permet de digitaliser des images vidéo de deux sources différentes : la source TV au travers des programmes et la source vidéo directe au travers d'une caméra monochrome ou couleur. Le digitaliseur ARA est un outil stupéfiant qui facilitera grandement le travail des programmeurs.

Code 9981 **990 F**

Cartes d'extension et moniteurs DONATEC

DONATEC est une société qui importe non seulement des compatibles, mais aussi toute une gamme de périphériques et de moniteurs pour PC et compatibles à des rapports qualité/prix performants. DONATEC ne se situe pas dans le très bas de gamme et la qualité de ses produits est réputée dans le monde entier. Tous les produits DONATEC sont garantis 2 ans par GENERAL.



Carte d'extension mémoire chargée à 2 Mo (IF 195).
▶ Compatible EMS (Expanded Memory System) aux spécifications Lotus®/Intel®.
▶ Adressable sous DOS jusqu'à 2 Mo.
▶ Casse la barrière des 640 Ko.
▶ 4 cartes EMS = plus de 8 Mo en mémoire vive. La carte EMS est reconnue par le système quelle que soit la capacité de la mémoire vive sur la carte mère.
▶ Fonctions : spooler intégré, disque virtuel pour formater jusqu'à 4 disquettes ou un disque dur en mémoire centrale.
▶ Livrée avec son logiciel d'exploitation.
▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles de type PC.
▶ Compatible soft : indiqué pour les logiciels nécessitant beaucoup de mémoire vive, notamment les applications sous tableurs.

5595F TTC

Carte d'extension mémoire EMS chargée à 2 Mo (IF 295).
▶ Compatible Extended Memory System (Xenix, VDISK sous DOS).
▶ Compatible Expanded Memory System aux spécifications Lotus®/Intel®.
▶ Adressable sous DOS jusqu'à 2 Mo.
▶ Casse la barrière des 640 Ko.
▶ 4 cartes EMS = plus de 8 Mo en mémoire vive. La carte est reconnue par le système quelle que soit la capacité de la mémoire vive sur la carte mère.
▶ Fonctions : spooler intégré, disque virtuel pour formater jusqu'à 4 disquettes ou un disque dur en mémoire centrale.
▶ Livrée avec son logiciel d'exploitation.
▶ Compatible hard : micro-ordinateurs compatibles à base de 80286 et 386.
▶ Compatible soft : indiqué pour les logiciels nécessitant beaucoup de mémoire vive, notamment les applications sous tableurs.

5995F TTC



Carte courte d'extension mémoire (IF 157).
▶ 0/512 Ko pour PC par adjonction de modules de 256 K.
▶ 0/128 Ko pour compatibles à base de 80 286 par adjonction de modules de 64 Ko.

995F TTC



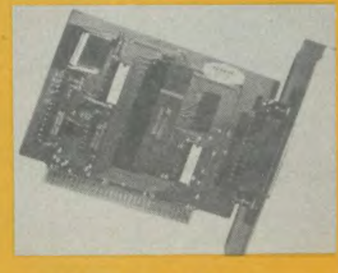
Carte d'extension mémoire 0/384 Ko (IF 120) par adjonction de modules de 64 Ko.
▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles de type PC.

849F TTC



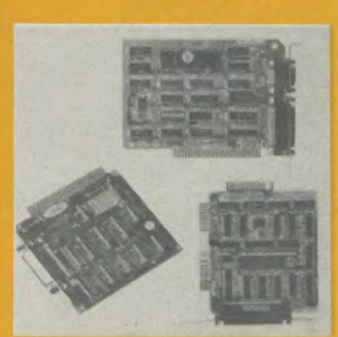
Carte multifonctions 0/640 Ko (IF 171).
▶ Équipée d'une horloge/calendrier secourue par une alimentation autonome.
▶ Fonction : spooler permettant l'utilisation d'une partie de la mémoire vive comme mémoire tampon.
▶ 1 sortie asynchrone série de type RS 232 C avec boucle de courant.
▶ 1 port parallèle pour imprimante.
▶ 1 sortie destinée à la connexion d'une manette de jeux.
▶ Livrée avec un logiciel pour la mise à l'heure de l'horloge/calendrier avec fonction disque virtuel intégré.
▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles de type PC.

1795F TTC



Carte série synchrone (IF 155).
▶ Carte série de communication synchrone pour émulation VIP 7700 et 3270.
▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles.
▶ Compatible soft : avec les logiciels d'émulation correspondants.

1090F TTC



Adaptateur imprimante parallèle (IF 110).
▶ Adaptateur destiné à relier votre unité centrale à une imprimante commutée en parallèle.
▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles.

450F TTC

Carte sortie série (IF 201).
▶ Carte équipée d'une sortie série 9 points (commutable COM 1 ou COM 2) et d'un port parallèle (commutable LPT 1 ou LPT 2).
▶ Équipée d'un câble 9/25 points.
▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles.

1090F TTC

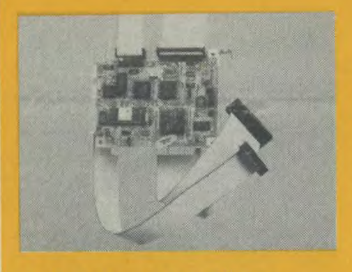


10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

PERIPHERIQUES POUR PC ET COMPATIBLES
DONATEC

Carte contrôleur lecteur de disquette (IF 119) destinée à établir la liaison de l'unité centrale avec 1 à 4 lecteurs de disquettes 360 K pour PC. Livrée avec son câble.

590F TTC



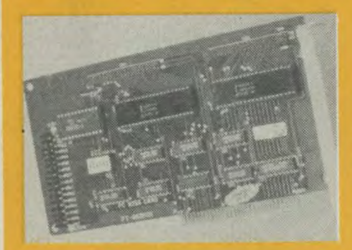
Adaptateur pour disque dur (IF 138) permet de connecter 1 ou 2 disques durs sur l'unité centrale. Livré avec son câble.
▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles de type PC.

1590F TTC



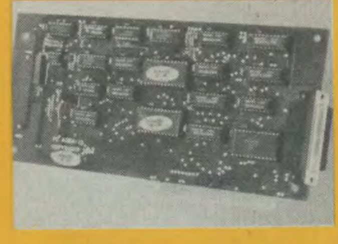
Carte contrôleur (IF 298) pour disques durs et lecteurs de disquettes de 360 Ko et de 1,2 Mo, livrée avec son câble.
▶ Compatible hard : micro-ordinateurs compatibles à base de 80286 et 386.

2990F TTC



Carte AD/DA 12 bits (IF 113).
▶ Équipée d'une sortie pour conversion digitale analogique (12 bits) et 16 canaux d'entrée pour conversion analogique digitale (12 bits).
▶ Tension de sortie 0 à 9 volts.
▶ Temps de conversion A/D, 60 micro-secondes par canal.
▶ Livrée avec son logiciel d'accompagnement.
▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles.

2390F TTC



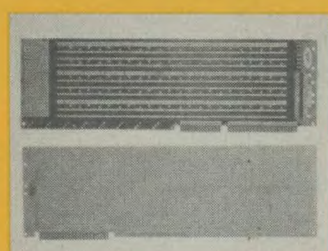
Carte d'entrées/sorties 8255 (IF 146).
▶ Interface programmable basée sur le standard 8255 d'Intel® pour PC.
▶ 48 lignes de commandes E/S programmables.
▶ Dotée de 3 compteurs indépendants sur 16 bits avec
▶ 16 témoins lumineux pour la visualisation des E/S.
▶ Niveau de sortie : TTL.
▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles.

1995F TTC



Carte EPROM (IF 143).
▶ Programmation et copie d'EPROM 2716-2732-2764-27128-27256-27512.
▶ Tension de programmation : 12,5 V et 21 V.
▶ Livrée avec un gang d'extension pour dupliquer jusqu'à 4 EPROM à la fois et avec un logiciel d'exploitation.
▶ Compatibles hard : tous micro-ordinateurs compatibles.

3190F TTC



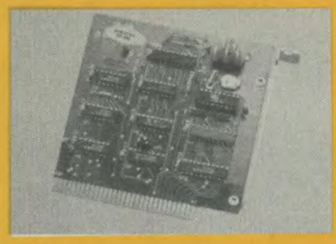
Adaptateur prototype (IF 121).
▶ Double face, cuivre nu pour effectuer des applications spéciales.
▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles de type PC.

550F TTC

Carte prototype (IF 209).
▶ Double face, cuivre nu, pour réaliser des applications particulières.
▶ Compatible hard : micro-ordinateurs compatibles à base de 80286 et 386.

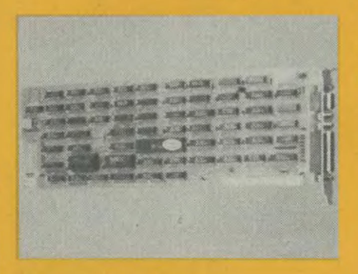
550F TTC

Carte horloge/calendrier (IF 130).
▶ Programmation de l'heure et de la date gérées en temps réels à l'aide d'une alimentation autonome.



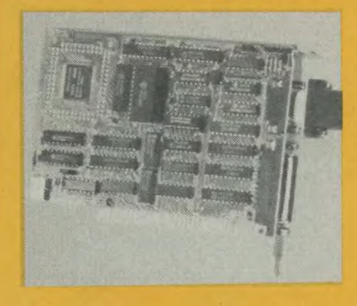
▶ Livrée avec son logiciel.
▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles de type PC.

750F TTC



Carte monochrome graphique (IF 129) pour écran monochrome mode texte et graphique haute résolution.
▶ Affichage : 80 colonnes par 25 lignes.
▶ Définition des caractères : matrice de 9 × 14 points pour un système de contrôle d'affichage 6845.
▶ Mémoire tampon écran : 64 K en capacité de stockage.
▶ Résolution graphique : 720 × 348 points.
▶ Port imprimante parallèle.
▶ Compatible hard :
– tous micro-ordinateurs compatibles.
– Standard Hercules® monochrome.
▶ Compatible soft : tous logiciels compatibles Hercules®.

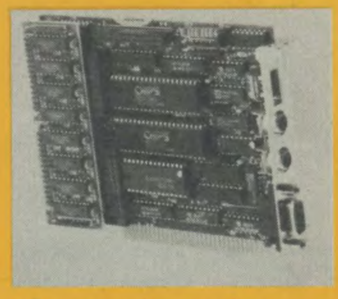
1190F TTC



Carte couleur courte (IF 165) pour écran couleur standard en mode texte et graphique.
▶ Affichage : 80 colonnes par 25 lignes en mode texte.
▶ Résolution graphique : 320 × 200 en 4 couleurs, 640 × 200 en monochrome.
▶ Connecteurs vidéo-composite en standard.
▶ Port imprimante parallèle.
▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles.

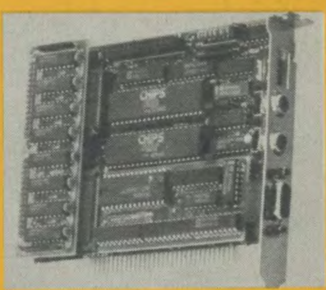
995F TTC

Carte courte haute résolution couleur EGA 640 × 350 (IF 198).
▶ Mémoire tampon écran 256 K.



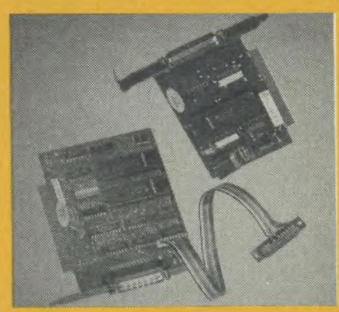
▶ Écran : monochrome, couleur standard CGA ou EGA (fréquence de balayage de 15,75 à 21,85 kHz.
▶ Sélection de 16 couleurs sur une palette de 64.
▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles.
▶ Compatible soft : IBM Drawing Assistant®, Topview®, Windows®, Word®, Lotus 1.2.3®, Synphony®, Framework®, Gem®.

2790F TTC



Carte courte graphique haute résolution couleur EGA 640 × 350 (IF 170).
▶ Compatible Hercules monochrome graphique.
▶ Mémoire tampon écran 256 K.
▶ Écran : monochrome graphique, couleur CGA et couleur EGA (fréquence de balayage 15,75 à 21,85 kHz.
▶ Sélection de 16 couleurs sur une palette de 64.
▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles.
▶ Livrée avec un logiciel pour l'émulation Hercules monochrome graphique.
▶ Compatible soft : IBM Drawing Assistant®, Topview®, Windows®, Word®, Lotus 1.2.3®, Synphony®, Framework®, Gem®.

3595F TTC



Carte série RS 232 C (IF 153).
▶ Carte série pour les liaisons asynchrones du type RS 232 C, commutable en COM 1 ou COM 2.
▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles PC.

595F TTC

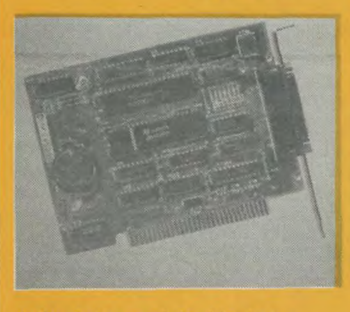


10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☏ 42.06.50.50

PERIPHERIQUES POUR PC ET COMPATIBLES
DONATEC

Carte RS 232 C - 2 sorties (IF 109).
► Carte série de communication asynchrone du type RS 232 C équipée de 2 sorties, COM 1 et COM 2.
► Compatible hard : tous micro ordinateurs compatibles.

890F TTC



Adaptateur série Horloge (IF 175).
► Adaptateur de communication asynchrone équipé d'un port série commutable COM 1 ou COM 2.
► Doté d'une horloge/calendrier intégrée avec une alimentation autonome par pile.
► Livré avec son logiciel.
► Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles de type PC.

1395F TTC

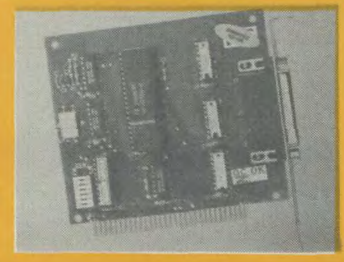


Adaptateur RS 232 C/PC (IF 167).
► Adaptateur de communication asynchrone RS 232 C.
► 4 sorties disponibles pouvant être commutées à partir de l'adresse choisie.
► Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles de type PC.

2790F TTC

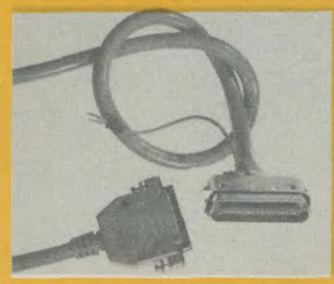
Carte RS 232 C/286 et 386 (IF 217).
► Carte de communication asynchrone RS 232 C.
► 4 sorties disponibles pouvant être commutées à partir de l'adresse choisie.
► Équipée de contrôleurs d'entrées/sorties 16450 permettant de tirer profit de la vitesse d'accès du micro-ordinateur à base de 80286.
► Compatible hard : micro-ordinateurs compatibles à base de 80286 et 386.

4595F TTC



Carte série RS 422 (IF 104).
► Carte série de type asynchrone RS 422 commutable COM 1 à COM 2.
► Tension d'entrée en réception 100 millivolts.
► Distance : quelques centaines de mètres.
► Vitesse de transmission : jusqu'à 56 Kbauds.
► Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles.

1995F TTC



Câble imprimante parallèle (COO1 BJ).
► Câble blindé Donatec, relie la sortie parallèle du système à une imprimante commutée en parallèle. Longueur 1,80 m.
► Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles.

250F TTC

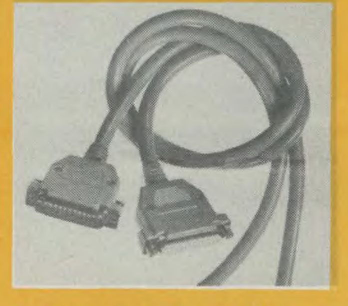


Câbles carte contrôleur (CDD).
► Jeu de 2 câbles plats Donatec établissant la connexion de la carte contrôleur de disque à un disque dur.
► Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles de type PC.

195F TTC

Câbles carte contrôleur (CDAT).
► Jeu de 2 câbles plats Donatec établissant la connexion de la carte contrôleur de disque à un disque dur.
► Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles à base de 80286 et 386.

230F TTC



Câble sortie série (CS001).
► Câble blindé Donatec, connecte la sortie série du micro-ordinateur au modem externe. Longueur 1,80 m.
► Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles.

250F TTC

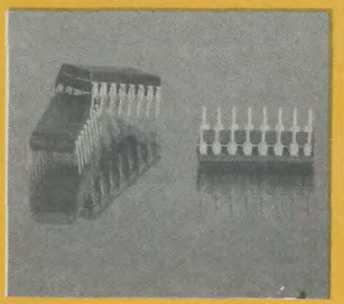


Alimentation (SS 200 S) chromée 200 watts - 220 V - 50 Hz avec ventilateur incorporé pour PC et mini 286.
► Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles de type PC.

1190F TTC

Alimentation (SS 220 A) chromée 200 watts - 220 V - 50 Hz avec ventilateur incorporé pour 386 et standard 286.
► Compatible hard : micro-ordinateurs au standard 286 et Donatec 386.

1990F TTC



Puces (4164) mémoire 64 Ko, destinées à accroître la mémoire du système.
► Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles.

25F TTC

Puces (41256) mémoire 256 Ko, destinées à alimenter les cartes d'extension mémoire et les cartes mères.
► Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles acceptant les puces 256 Ko.

60F TTC



Coprocesseur (8087-8) mathématique 8087 à 8 MHz.
► Compatible hard : pour PC à 8 MHz.

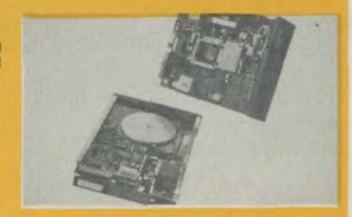
1890F TTC

Coprocesseur (80287-8) mathématique 80287 à 8 MHz.
► Compatible hard : pour standard 286 à 6 ou 8 MHz.

4900F TTC

Coprocesseur (80287-10) mathématique 80287 à 10 MHz avec son adaptateur pour micro-ordinateurs à base de 80386.

7900F TTC



Lecteur de disquettes (LD 101).
► Demi-hauteur 5"1/4.
► Double face, double densité de 360 Ko de capacité.
► Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles de type PC.

990F TTC

Lecteur de disquettes (LD 102).
► Demi-hauteur.
► Double face, haute densité de 1,2 Mo de capacité.
► Possibilité de lire également des disquettes double face, double densité de capacité de 360 Ko.
► Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles à base de 80286 et 386.

1690F TTC





10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

PERIPHERIQUES POUR PC ET COMPATIBLES DONATEC

Châssis d'extension (CE 101).
- 5 slots d'extension.
- 2 emplacements demi-hauteur pour périphériques.
- Alimentation de 100 watts.
- Livré avec cartes et connectiques.
- Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles de type PC.

3990F TTC



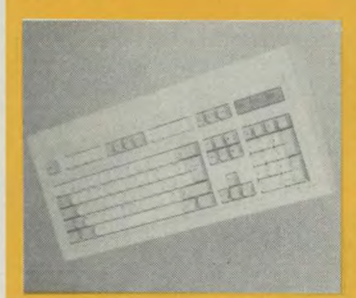
Streamer interne (5240) 40 Mo PC.
- Streamer interne demi-hauteur Archieve.
- Capacité de sauvegarde : 40 Mo sur cartouche amovible.
- Se connecte sur la carte contrôleur de disquettes d'un PC, ou d'un PC équipé de disque dur.

5990F TTC

Streamer interne (5540) 40 Mo 286/386.
- Streamer interne demi-hauteur Archieve.
- Capacité de sauvegarde : 40 Mo sur cartouche amovible.
- Se connecte sur la carte contrôleur de lecteur de disquettes d'un PC 286 standard ou d'un PC 386.

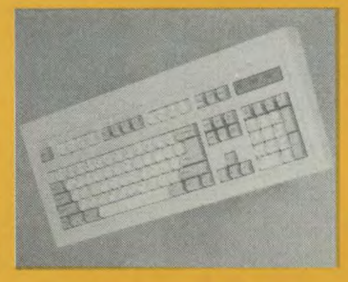
5990F TTC

Cartouche pour sauvegarde (DC 2000).



Clavier Azerty (CA 106 A).
- Bi-compatible étendu 102 touches avec pavé numérique et flèches de curseur séparé.
- 12 touches de fonction.
- Témoin lumineux pour le verrouillage des majuscules, du pavé numérique et du défilement des pages à l'écran.
- Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles.

1190F TTC



Clavier Owerty (CA 106 Q).
- Bi-compatible étendu 102 touches avec pavé numérique et flèche du curseur séparé.
- 12 touches de fonction.
- Témoin lumineux pour le verrouillage des majuscules, du pavé numérique et du défilement des pages à l'écran.
- Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles.

1190F TTC

Kit complet souris (SP 101).
- Livré avec une disquette d'accompagnement.
- Se connecte sur le clavier de type PC (DIN 5 broches).
- Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles.
- Compatible soft : avec les logiciels microsoft.

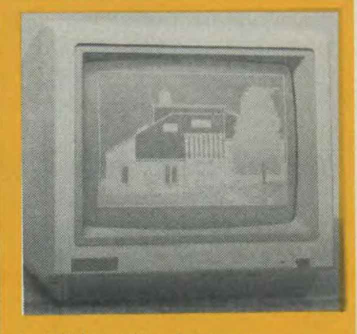
990F TTC



Écran monochrome ambre 14" (MM 102).
- Antireflets avec socle orientable.
- Résolution : 720 × 350.
- 1000 lignes au centre.
- Affichage : 80 colonnes par 25 lignes en mode texte.
- Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles équipés d'une interface monochrome.

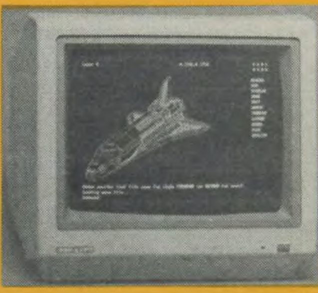
1690F TTC

Écran couleur 14" (MCM 104).
- Antireflets avec socle orientable en option.
- Résolution :
  640 × 200 (monochrome)
  320 × 200 en 4 couleurs.



- Affichage : 80 colonnes par 25 lignes en mode texte.
- Compatible hard : tous micro ordinateurs compatibles équipés d'une interface couleur.

4490F TTC



Écran couleur E.G.A. 14" (MCM 105).
- Avec socle orientable en option.
- Résolution : 640 × 350 en 16 couleurs sur une palette de 64.
- 320 × 200 en 4 couleurs.
- Affichage : 80 colonnes par 25 lignes en mode texte.
- Fréquence de balayage : 15,75 et 21,85 KHz.
- Matrice du point : 0,31 mm.
- Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles équipés d'une interface couleur graphique E.G.A. 640 × 350.

5995F TTC

ECRAN PLEINE PAGE haute résolution MDS Genius



ÉCRAN
- Pleine page de 66 lignes sur 80 colonnes.
- "Wysiwyg", visualisation de la page entière.
- Haute résolution de 736H × 1008V Pixels.
- Écran graphique et mode texte.

COMPATIBLE HARD
- Tous micro-ordinateurs compatibles.
- Imprimantes laser.
- Scanners.

COMPATIBLE SOFT
- Logiciels de publication assistée par ordinateur : Ventura et Page Maker.
- Logiciels de traitement de texte :

WordPerfect	NewWord	XY Write
WordStar 2000	Spellbinder	Office Solutions
WordStar 2000 +	Palantir Word Proc.	Samna 1, 2, 3
WordStar (53 lines)	Personal Editor II	(Release IV)
Volkswriter Deluxe	Word 3	MS Word
Volkswriter 3	Windows	Notebeny
PC-Write	Vedit	Write 1, 2

TABLEURS
Super Calc II — Lotus 1-2-3 (Release 2,0)
Symphony — Multiplan

LANGAGES
Turbo Pascal. — Lattice C.

BASE DE DONNÉES
Framework II — Revelation
Data Flex — DBase II
ZIM

19900F TTC

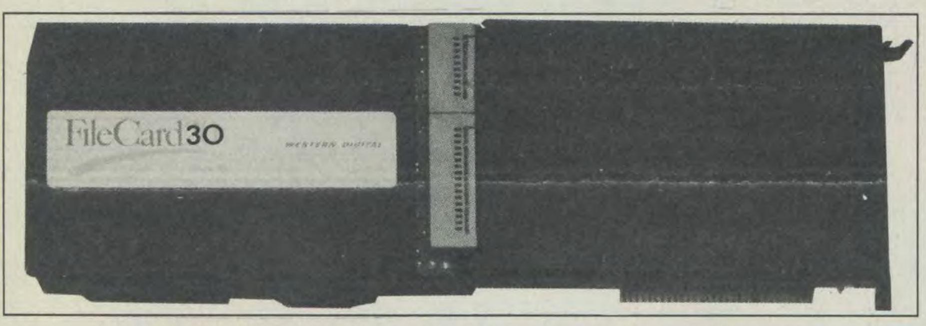


10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

EXTENSIONS POUR PC ET COMPATIBLES

FILECARD 30 MO

Carte Disque Dur WESTERN DIGITAL



LA CARTE PRETE A L'EMPLOI

3990F TTC

3364,24F HT

Paiement en 4 fois sans intérêt après acceptation du dossier (Cetelem)

LA TECHNIQUE WESTERN DIGITAL A UN PRIX GENERAL

Simplicité, puissance et prix imbattable encore une fois proposés par GENERAL : **la FILECARD 30 Mo pour PC et compatibles 1512 XT/AT.** Cette FILECARD de Western Digital est un disque dur de 3,5 P de 30 Mo fixé sur sa carte contrôleur Western Digital.

Son installation ? Un jeu d'enfant ! Ouvrez votre ordinateur, enfichez la FileCard directement dans l'un des emplacements libre et ça marche. Plus besoin d'un technicien et le manuel est en français. Votre petit ordinateur devient un géant. Vous venez de revaloriser votre investissement informatique et plus que doubler la puissance de votre ordinateur. La FileCard 30 Mo permet à votre PC de conserver sa configuration avec 2 unités de disquettes et de garantir ainsi une grande souplesse d'utilisation. La légèreté et l'encombrement réduit de la FileCard assurent une installation rapide et simple.

La FileCard 30 Mo a été conçue par Western Digital, premier fournisseur mondial de contrôleurs de disques durs, en utilisant la technologie du montage en surface et des circuits intégrés VLSI. Elle permet de gagner sur tous les tableaux : moins de circuits, plus de fiabilité et une garantie Western Digital d'un an par échange standard immédiat. La FileCard 30 Mo est fournie avec un programme sophistiqué de parquage des têtes pour une protection contre les chocs. De plus, elle peut être installée avec PC DOS, MS DOS et reformattée. La FileCard 30 Mo est fournie avec un logiciel de gestion des répertoires, leurs fichiers et des statistiques les concernant. Vous pouvez aussi supprimer, copier, renommer ou visualiser un fichier ou un groupe de fichiers, créer, déplacer ou modifier les répertoires et sous répertoires.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Système d'exploitation : DOS 3.2

FONCTIONNEMENT : Vitesse de transfert : 5 MBits/seconde - Capacité formattée : 32 Mo - Temps moyen d'accès : 60 ms - Nombre de disques : 2 - Nombre de têtes : 4 (parquage avec WD Park) - Nombre de cylindres : 612 - Densité des pistes : 753 pistes par pouce - Densité d'enregistrement : 14667 bits par pouce.

TAUX D'ERREURS : Aléatoires : 1 pour 10^{10} bits lus - Permanentes : 1 pour 10^{10} bits lus - Recherche des pistes : 1 pour 10^{6} accès - Fiabilité : MTBF (temps moyen avant panne éventuelle) 20.000 heures d'utilisation

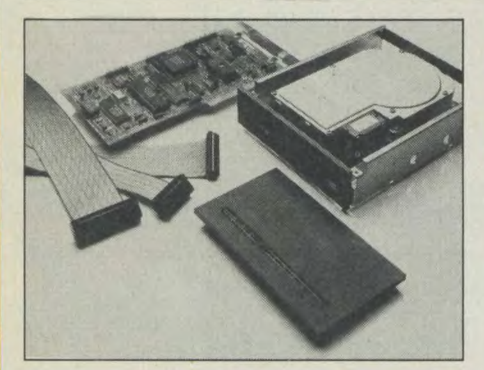
CARACTERISTIQUES ELECTRIQUES : Tension : +5Vcc, +12Vcc - Courant maximal : 1,7 A à 5Vcc ; 2,0 A à 12Vcc - Consommation moyenne : 14W

ENVIRONNEMENT : Température ambiante : 15-33° C - Résistance aux chocs : 3G têtes non parquées ; 50G têtes parquées

MISE EN PLACE

Munissez vous d'un tournevis cruciforme (Philips). Vérifiez que le système est hors tension (débranchez tout périphérique). Démontez le capot arrière de votre ordinateur. Dévissez la vis de fixation correspondant au slot choisi et conservez la. En tenant votre FileCard par sa caisse métallique, alignez-la avec le slot sélectionné et exercez une pression ferme des deux mains pour la mettre en place. (Ne forcez pas trop néanmoins pour ne pas endommager les connecteurs et ne touchez jamais les parties non couvertes du circuit). Assurez la fixation de votre carte en revissant la vis de fixation. Des vis vous sont fournies pour la fixer de l'autre côté si vous le désirez. Remontez le capot, rebranchez...

KIT EXTENSION DISQUE DUR INTERNE 20 Mo pour PC 1512 ET COMPATIBLES PC



2995F TTC

La possibilité d'accroître les performances de votre PC 1512 ou compatible avec la puissance d'un disque dur 20 Mo comporte un certain nombre d'avantages : enregistrement et stockage des données facilités, gestion simplifiée, utilisation de logiciels plus puissants.

Contrairement à bien des systèmes d'extension interne, le WD20i ne sacrifie pas la qualité et la fiabilité à l'intégration. Western Digital s'appuie sur sa position de leader dans la technologie des contrôleurs de disque, pour proposer une solution disque dur totalement intégrée, testée, garantie et agréée FCC.

Le cœur du système d'exploitation interne WD20i est un disque dur Winchester 20 Mo de 3" 1/2 (réduction de 40 % de la consommation par rapport aux disques 5" 1/4, ce qui diminue d'autant la sollicitation de l'alimentation interne du micro-ordinateur).

La blocage automatique de la tête et l'utilisation des dernières technologies en matière de support magnétique assurent une protection optimale des données sur le disque. Celui-ci est monté dans un support amortisseur 5" 1/4 demi-hauteur, pouvant s'intégrer dans la plupart des PC, XT et compatibles et en particulier dans les portables. Cette extension interne est aussi disponible dans une version 10 Mo. La carte contrôleur et le lecteur de disque ont été testés ensemble afin d'obtenir une performance et une fiabilité maximales.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Compatibilité : PC, XT, compatibles et portables compatibles. Logiciel : DOS 2.0 et suivants. Taux de transfert : 5Mbits/s. Capacité formattée : 10 Moctets. Temps d'accès moyen : 80 msec. Nombre de cylindres : 612. Densité des pistes : 753 TPI. Densité d'enregistrement : 14,667 bpi. Nombre de têtes : 4. Nombre de disques : 2. Vitesse de rotation : 3550 t/mn. taux d'errreurs : aléatoires, 1 pour 10^{10} bits lus ; permanentes, 1 pour 10^{12} bits lus ; recherche des pistes, 1 pour 10^{6}. Fiabilité (MTBF) :10.000 heures sous-tension. Alimentation et consommation : +5V, +12V, 18W typiques. Environnemen : température de fonctionnement 15/33°C. Résistance aux chocs : 7G (opérationnel), 50G (non opérationnel). Humidité relative : 8 à 80 %. Norme FCC : certifié classe B.

MISE EN PLACE

LE KIT WD 20i COMPREND :
- un disque dur Miniscribe 20Mo
- une carte controleur Western Digital
- 2 cables pour relier le controleur et le disque dur
- une platine de montage
- quatre vis UNC pour fixer le disque sur son étrier
- deux vis autoblocantes pour fixer la platine de montage au chassis de l'ordinateur
- quatre amortisseurs caoutchouc.

A) Ouvrir le PC 1512
Eteindre l'appareil et retirer le moniteur pour permettre l'accès à l'unité centrale
Retirer le couvercle du haut qui donne accès aux slots d'extension
Retirer les cartes d'extension déjà placées et rangez-les soigneusement. Retirer les caches du slot d'extension déstiné à recevoir la carte controleur du disque
Retirer les 4 vis du couvercle de l'unité centrale après avoir préablablement oté les caches des vis
Très soigneusement, enlever le couvercle de l'unité centrale en ayant soin de détacher les fils des piles et de repousser l'étrier en métal des slots d'extension pour permettre au couvercle de s'extraire.

B) Installer le disque dur en façade avant et la carte controleur
Placer le disque dur sur la platine de montage et fixer les vis UNC sur le disque dur au travers de la platine de montage
Retirer la plaquette avant occultant la fente du disque dur sur l'unité centrale
Placer les amortisseurs de caoutchouc sous la platine
Fixer la platine de montage sur le chassis du PC au moyen des vis fournies. Faites attention à ne pas visser sur le câble en nappe du controleur qui va au disque dur
Placer la carte controleur sur un slot disponible. Replacer, s'il y a lieu, les autres cartes d'extension et vérifier bien que les cables du disque dur ne gênent pas et refermez le couvercle.

C) Installation du soft
Tapez les 8 lignes du programme fourni avec la notice du WD 20i pour formatter le disque dur puis faites tourner les utilitaires FDisk et Format fournis avec le MS.DOS de votre machine.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

NOTRE POLITIQUE "LOGICIELS" :

- le plus grand choix en France pour AMSTRAD ;
- une équipe de 8 sympathiques et compétents collaborateurs GENERAL pour vous accueillir et vous renseigner au comptoir "Logiciels" ;
- un stock énorme, venez, vous serez édifiés ;
- une politique de prix la plus affutée possible, grace à des achats en direct, en France et à l'étranger ;
- des démonstrations et explications claires avant l'achat, si vous le souhaitez ;
- les garanties : tous nos logiciels sont garantis contre un défaut de fabrication. Nous pratiquons, après contrôle, l'échange du logiciel défectueux ;
- nous voulons rester les moins chers. Si dans les 15 jours qui suivent votre achat, vous trouvez moins cher, nous vous rembourserons la différence.

LES JEUX D'ARCADE

ou jeux de café. Ils privilégient l'adresse à la manette de jeu au détriment de la réflexion.

3D FIGHT
Cass. 8541 **139 F** Disq. 8542 **195 F**
3D pour 3 dimensions. Bataille de l'espace en relief, qui vous emmène aux confins de la galaxie. Il faut combattre les vaisseaux kamikaze, les toupies et autres météorites afin de détruire la base ennemie. Un jeux très classique.

5e AXE
Cass. 8562 **175 F** Disq. 8563 **189 F**
Superbe logiciel d'aventure/arcade où la stratégie et les réflexes seront mis à rude épreuve. Il vous faudra beaucoup de courage pour réussir votre mission et ainsi sauver votre planète de la domination Cyborgs.

AMELIE MINUIT
Cass. 8261 **139 F** Disq. 8262 **195 F**
AMELIE, c'est la secrétaire qui cherche un dossier dans un grand building de bureaux et malheureusement, elle n'a qu'une heure pour le trouver et sortir de l'immeuble car, à minuit, l'électricité est coupée. Une course contre la montre haletante.

BIGGLES
Cass. 8186 **129 F** Disq. 8182 **195 F**
Jeu d'action et de réflexion. Partez à la conquête de la terre et de l'espace aérien de 1917 à nos jours. Un jeu haut en couleur, à l'animation exceptionnelle. 4 étapes d'une rare intensité vous mèneront peut-être à la victoire finale. Oserez-vous relever le défi ?

CAULDRON
Cass. 8415 **75 F** Disq. 8452 **125 F**
Jeu d'aventure graphique. La suite de SORCELERY, même graphisme, mêmes aventures. CAULDRON, c'est le chaudron magique de la terrible sorcière. A acquérir absolument. TILT D'OR 85.

CAULDRON II D
Disq. 8479 **189 F**
La citrouille contre-attaque. Cette fois-ci, dirigez la citrouille à travers un univers des plus mortels. Le décor et l'animation d'une qualité exceptionnelle rendent l'intérêt du jeu palpitant.

CHILLER
Cass. 8293 **29 F**
Malgré votre peur, partez délivrer votre bien-aimée qui est détenue prisonnière dans une maison hantée. Rien ne vous sera épargné car, dès le début, vous tomberez en panne d'essence. Courage.

COBRA PINBALL
Cass. 8017 **139 F** Disq. 8619 **229 F**
Jeu de flipper. Il comprend les extraballes, la loterie, les couloirs de remontée, les couloirs latéraux, les bumpers, les cibles, etc... et surtout le fameux TILT. Vous pouvez pratiquer les fourchettes et les amortis.

ELECTRO FREDDY
Cass. 8065 **99 F** Disq. 8195 **149 F**
Aidez notre ami FREDDY à mener à bien son travail. Il devra poser le plus possible d'objets sur un tapis roulant en évitant les nombreuses choses qui risquent de lui tomber sur la tête. Très drôle.

EQUINOX
Cass. 8224 **95 F** Disq. 8226 **135 F**
Pilotez votre capsule spatiale dans un univers étrange de la 5e dimension. Les graphismes ainsi que l'animation sont vraiment à la hauteur. Il deviendra certainement le SORCERY des temps futurs.

ELECTRIC WONDERLAND
Cass. 8473 **99 F**
Réalisé par Gasoline Software, "le logiciel qui carbure", ce jeu 100 % langage machine et graphique vous amène à combattre des agresseurs à l'aide de gaz lacrymogène et paralysant. Un classique du genre.

FINDER'S KEEPERS
Cass. 8525 **29 F**
Dans le chateau de Spriteland, affontez les vampires et troquez vos trésors pour devenir chevalier de la table polygonale. Un bon jeu d'aventure qui vous fera passer de bons moments.

FRUITY FRANK
Cass. 8067 **129 F**
Le plus beau jeu d'arcade que nous connaissons. Idéal pour la famille. Il faut attraper des cerises, détruire les fraises et les monstres qui pullulent. Tout en avancant, vous créez vous-même votre labyrinthe. Très vivant et coloré.

GHOST'N GOBLINS
Cass. 8204 **89 F** Disq. 8202 **145 F**
Très célèbre jeu d'arcade bien connu des adeptes des salles de jeux. Parcourez un cimetière sinistre en tuant ou en sautant par dessus tous ces monstres qui freinent votre progression. Le graphisme est terrifiant.

INFERNAL RUNNER
Cass. 8338 **160 F** Disq. 8645 **195 F**
C'est la course infernale à travers un horrible labyrinthe : tortures, bains d'acide, herses, plaques électriques, lasers, tout y est pour vous faire souffrir. En sortirez-vous vivant ? Terrifiant.

MACADAM BUMPER
Cass. 8119 **125 F** Disq. 8453 **175 F**
Le logiciel de flipper le plus intéressant du marché. En dehors des fonctions classiques du flipper, très bien reproduites, vous pouvez modifier les paramètres de jeu et redessiner le flipper.

RAID SOUTERRAIN
Disq. 8653 **149 F**
Descendez dans la base des extra-terrestres, tuez les gardiens et délivrez les prisonniers. N'oubliez pas de refaire le plein. Attention, votre champ magnétique ne vous protège que des chocs mineurs. Un bon jeu d'arcade très rapide.

RESQUILLEUR
Disq. 8615 **149 F**
Vous avez 20 tonneaux à faire descendre dans une cave de 10 cases. Pour celà, il vous faut réflechir à la manière la plus rapide pour arriver à vos fins. Niveaux de difficultés croissants. Un bon jeu de réflexion.

ROOM 10
Cass. 8461 **99 F**
Il s'agit d'un jeu de squash dans l'espace. Très amusant et hyper réaliste. Renouvelle le genre des jeux d'arcade.

SAI COMBAT
Cass. 8475 **99 F**
Si vous commencez à devenir un as du karaté, laissez-vous tenter par le SAI COMBAT, vieil art martial qui se pratique à l'aide d'un baton. Rapide et bien décoré, un logiciel à réserver aux grands maitres du joystick.

SHOGUN
Cass. 8088 **129 F** Disq. 8086 **195 F**
Malgré un thème très classique (style SORCERY) ce logiciel offre entre autre un graphisme excellent. Le décor est également animé, ce qui fait de ce logiciel une exception.

SORCERY
Cass. 8169 **99 F**
Le classique des classiques. Le jeu le plus vendu sur AMSTRAD. Un graphisme éblouissant. Décimez les sorciers sans perdre votre vie. De 4 à 84 ans, le jeu familial par excellence.

SORCERY +
Disq. 8376 **169 F**
La suite de SORCERY. Le même thème avec un graphisme encore plus élaboré et des tableaux plus nombreux.

SOUL OF A ROBOT
Cass. 8525 **29 F**
Jeu d'aventure graphique. Les habitants de Monterraqueous ont construit un robot pour détruire l'ordinateur qui les opprime. Malheureusement, l'âme du robot est inquiète. Aidez-la à retrouver la paix et à libérer la planète.

SUPER SLEUTH
Cass. 8210 **99 F**
Vous devenez détective d'un grand magasin et vous devez arrêter les voleurs. Mais attention, si vous manquez à votre devoir, le directeur vous donnera un avertissement. Un délicieux et très drole mélange d'arcade/aventure.

TOUJOURS PRET
Disq. 8616 **149 F**
Jeu d'aventure graphique. BOLDY, pour augmenter son quota de B.A. a nettoyé les carreaux, fait la cueillette des champignons, plongé au fond des océans. Il doit rester en contact avec son chef qui est sur sa piste.

ZAXX
Cass. 8004 **159 F** Disq. 8006 **195 F**
Sept étapes dans l'espace vous mèneront vers l'ultime combat où vous devrez vaincre le terrible ZAXX. N'oubliez surtout pas de vous ravitailler en carburant. Un jeu très célèbre, très bien adapté sur AMSTRAD.

ZOMBI
Disq. 8164 **169 F**
Vos quatre personnages se sont posés sur le toit d'un supermarché. Votre mission est de repartir en évitant les nombreux zombis qui hantent ces lieux. Mais pour cela, il vous faudra trouver du carburant. Un jeu super à réveiller les MORTS !!!

NEXUS
Cass. 8904 **119 F** Disc. 8906 **169 F**
Votre mission consiste à détruire la bande de trafiquants qui a kidnapé votre ami. Un jeu d'arcade et de réflexion du meilleur niveau où seul NEXUS pourra vous aider.

ANTIRIAD
Cassette **99 F** Disquette **149 F**
Excellent jeu d'arcade/aventure de chez US GOLD. Cette nouveauté était très attendue de tous ceux qui ont apprécié ce jeu sur Commodore. Du tir, de la réflexion et toujours un excellent graphisme.

APPENTICE
Cassette **29,90 F**
Excellent petit jeu du style SORCERY. Sans doute un des logiciels les plus vendus chez GENERAL. Un rapport prix/performance imbattable.

ARKANOID
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Le fameux casse briques. Le jeu de café favori est enfin disponible pour AMSTRAD. Des heures et des heures de jeu garanti passionnant. Le casse briques ARKANOID est une petite merveille qu'il faut absolument acquérir.

ASPHALT
Cassette **160 F** Disquette **190 F**
Excellent logiciel français de chez UBISOFT. ASPHALT est un jeu d'arcade et de tir qui est un peu du style METRO 2018. Vous devez lutter pour votre survie contre des adversaires impitoyables. Scénario très bien ficelé.

AU REVOIR MONTY
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Excellent jeu d'arcade de la race de GHOST'N GOBLIN ou FRUITY FRANCK. L'editeur anglais GREMLINS est bien connu pour la qualité de ses logiciels.

ADVENGER
Disquette **169 F**
Encore un bon jeu de chez GREMLINS. Du tir à tout va, une mission difficile, de l'arcade... ADVENGER a, ce qui ne gate rien, un bruitage très original.

BACTRON
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
L'un des best sellers de LORICIELS. Un mélange de PAC MAN et de tir d'arcade. Un petit bonhomme ma foi très sympathique et n'oubliez pas d'exiger le badge que vous offre en prime LORICIELS.

BACK REALITY
Cassette **29,90 F**
Excellent petit jeu d'arcade de chez MASTERTRONIC. Un bon rapport prix/perfomance pour un petit jeu sans prétention mais fort distrayant.

BALL BLAZER
Cassette **119 F** Disquette **159 F**
Encore un casse briques qui remporte un vif succès. Il faut dire que l'éditeur ACTIVISION est bien connu des fans d'arcade. Ce jeu est aussi bon qu'ARKANOID. Le choix sera difficile.

BALL BREAKER
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
L'un des meilleurs jeux de raquettes. BALL BREAKER est en 3D, les effets spéciaux sont superbes et le mur de briques que vous devez détruire mettra à rude épreuve vos réflexes.

BILLY LA BANLIEUE
Cassette **139 F** Disquette **198 F**
jeu d'action très rapide de chez LORICIELS. Excellents graphisme, animation et bruitage. Un best seller français qui a contribué au succès d'AMSTRAD. Billy le rocker court toujours à la recherche de fameux jeux vidéo et doit collecter des objets dans un ordre particulier. Il doit aussi faire des cadeaux car il a un grand cœur.

BOBBY BEARING
Disquette **169 F**
Superbe logiciel d'inertie du même style que MARBLE MADNESS. BOBBY FEARING vous confie le pilotage d'une boule dans un paysage de murets, de gouttières et passerelles. Haletant et passionnant.

BOB WINNER
Disquette **210 F**
Images digitalisées en 3D. Excellent jeu d'arcade de chez LORICIELS dans la même veine que Billy la Banlieue. Très distrayant mais simple à jouer. BOB est un androide mi-homme mi-machine. Tour à tour boxeur, champion de savate et roi du colt. Les tableaux transportent BOB de Paris à Londres. Incroyable graphisme.

BOMB JACK
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Un terroriste a posé des bombes près de lieux historiques comme les pyramides. Sautant parfois, vous devez les récupérer avant qu'elles n'explosent toutes. Très amusant. Un best seller.

BREAK THRU
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Super logiciel de tir et d'arcade. Beaucoup d'action. A conseiller aux fanas du tir au joystick. Défoule après une bonne journée de travail.

CAPCOM 1942
Disquette **170 F**
Jeu d'arcade et de tir de chez ELITE, le grand éditeur anglais. C'est également un simulateur de pilotage. Facile à utiliser, ce logiciel pourra satisfaire les plus jeunes.

CAVES OF DOOM
Cassette **29,90 F**
Excellent petit jeu d'arcade dans le genre de CAULDRON I ou de SORCERY. Un bon investissement pour un excellent divertissement.

COBRA
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Jeu de combat qui devrait plaire aux amstradistes les plus belliqueux. Bon graphisme et excellente animation. Un des meilleurs jeux d'arcade sur CPC édité par ELITE.

COLON
Cassette **109 F**
Des hordes d'insectes s'attaquent aux réserves alimentaires des colons. Vous êtes un robot armé d'un laser chargé de défendre les réserves. Un classique du genre.

DEEPER DUNGEONS
Cassette **90 F** Disquette **120 F**
Jeu d'arcade très connu en café. Il s'agit de la suite de GAUNTLET. Edité par ATARI GAME. 400 tableaux supplémentaires.

DESPOTIK DESIGN
Cassette **140 F** Disquette **210 F**
Jeu d'arcade mettant aux prises des robots. Ce jeu, très actuel, satisfera les fanas de TRANSFORMERS. Très amusant et facile à utiliser.

DONKEY KONG
Cassette **109 F** Disquette **175 F**
Célèbre jeu de café avec le gorille KING KONG. Des trappes, des labyrinthes, des thèmes archi-classiques mais toujours distrayants. Excellent graphisme, édité par IMAGINE, le célèbre éditeur anglais.

EXPRESS RAIDER
Cassette **100 F** Disquette **150 F**
Un jeu d'arcade bien particulier puisque vous devez attaquer un train. Plein de péripéties et l'action à tout va. Bon graphisme.

FINDERS KEEPERS
Cassette **29,90 F**
Petit jeu d'arcade de chez MASTERTRONICS avec labyrinthe, petits bonhommes à attraper et plein d'action. Excellent graphisme.

FLY SPY
Cassette **29,90 F**
Encore un petit jeu d'arcade de MASTERTRONICS où il est question d'espion volant et d'autres péripéties du style de SOUL OF ROBOT.

FLASH
Cassette **149 F** Disquette **179 F**
1996 - Des envahisseurs venus du ciel. Ce logiciel de chez LORICIELS consiste, à bord de votre vaisseau, à détruire la flotte rebelle. Une formule très classique pour les maniaques du joystick.

GAUNTLET
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
ATARI GAME a signé là un de ses plus fameux jeux de café. Qui ne connait pas GAUNLET ? Par rapport au jeu de café, le graphisme est certes moins soigné mais il faut savoir que dans une machine de café, il n'y a pas moins de 5 à 6 microprocesseurs Z80 pour générer le graphisme, l'animation et le bruitage alors que sur le CPC, il n'y en a qu'un. Grand jeu de sorciers et de magie, choix entre 4 personnages possible. Beaucoup de guerriers vous veulent du mal.

GREEN BERET
Cassette **99 F**
Jeu de simulation guerrière dans le même esprit que COMMANDO. Les attaques des ennemis à la grenade, à la mitraillette, etc. Vous devez vous emparer d'un pont, d'une base ennemie, etc. Très vivant.

GUNSTAR
Cassette **129 F**
Il faut exterminer des envahisseurs extra-terrestres qui ne désirent que la destruction de la race humaine, sans compter une lutte à mort contre des astéroides fous. Excellent jeu, très rapide.

HEADS OVER HELL
Cassette **109 F** Disquette **180 F**
Un jeu d'arcade en 3 dimensions, ce qui n'est pas encore très courant. Superbe graphisme réalisé par OCEAN. Grande rapidité d'exécution, bruitages superbes, plus de 300 lieux à explorer. Des poissons sautent dans une poele et l'on est en prise avec des lapins en peluche magiques.

HOLLYWOOD BUST
Cassette **29,90 F**
Petit jeu d'arcade de chez MASTERTRONICS. Un petit bonhomme est pris dans un labyrinthe. Parviendra-t-il à s'en échapper ? Excellent graphisme.

IKARI WARRIORS
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Jeu d'arcade et de situation guerrière. ce jeu remporte un très vif succès chez nos jeunes clients. Beaucoup d'animation, de graphisme et de bruit dans ce jeu réalisé par ELITE.

IMPOSSABALL
Disquette **169 F**
Tout l'art des rebonds en un logiciel qui vous mettra la tête à l'envers si vous ne réussissez pas à garder la maitrise de votre balle. Logiciel en 3D très original.

INTO OBLIVION
Cassette **29,90 F**
Jeu d'arcade de chez MASTERTRONICS très amusant. Bon graphisme, du même style qu'APPENTICE.

JAIL BREAK
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Simulation d'évasion. Vous devez vous évader d'une prison, ce qui n'est pas facile du tout. Ce bon logiciel de chez KONAMI devrait vous passionner. Le graphisme est magnifique.

KNIGHT RIDER
Cassette **99 F**
Tiré du célèbre feuilleton de la 5e chaine, K2000. KNIGHT RIDER vous permettra de piloter la célèbre voiture et vous fera participer à des super aventures. Génial.

KRAKOUT
Cassette **99 F** Disquette **149 F**
Encore un jeu de casse briques tel qu'on en trouve dans notre café favori. GREMLINS, l'éditeur, a réalisé là un jeu difficile. A réserver aux spécialistes du casse briques.

KRISTALL CASTLE
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
US GOLD signe avec KRISTALL CASTLE un de ses meilleurs jeux de café. Qui ne connait pas ce célèbre jeu ? Excellent graphisme, bruitage et animation superbes.

K. Y. A.
Cassette **140 F** Disquette **200 F**
Encore un logiciel de chez LORICIELS. K. Y. A. est un jeu d'arcade tout à fait traditionnel. Toutefois, il représente la nouvelle génération. Réalisé entièrement en langage machine, gage d'une très bonne animation.

THE LAST V8
Cassette **44,90 F**
Un des grands succès de MASTERTRONICS. Vous pilotez une grosse voiture américaine avec un tableau de bord très réaliste et vous voilà propulsé dans une série d'aventures époustouflantes.

LEGEND OF KAGE
Cassette **109 F** Disquette **180 F**
Encore un excellent jeu de café de chez IMAGINE. A moitié arcade, à moitié aventure, ce logiciel assez compliqué passionnera les amateurs du genre. Manignifique graphisme.

LIGHT FORCE
Disquette **159 F**
Scrolling vertical. Votre vaisseau s'élève dans un ciel étoilé et passe à travers des cités énergétiques adverses. Vous armez votre laser et... feu à volonté. Relief en 3D du paysage, une mission difficile dans un décor éblouissant.

LEVIATHAN
Cassette **109 F** Disquette **155 F**
US GOLD a réalisé avec LEVIATHAN un jeu d'arcade et de tir à réserver aux fanas du joystick. Ames sensibles et romantiques s'abstenir.

MAGMAX
Cassette **109 F** Disquette **145 F**
Jeu de café bien connu des fanas. MAGMAX est enfin disponible chez AMSTRAD. Nul doute qu'il rencontrera un grand succès. Excellent graphisme.

MARACAIBO
Cassette **120 F** Disquette **200 F**
Ce jeu d'arcade de chez LORICIELS est d'un honnête niveau. Pas trop original, il est toutefois proprement réalisé et bénéficie d'une rapidité d'action satisfaisante.

MARBLE MADNESS
Cassette **129 F**
Le principe du jeu consiste à amener une boule à travers une suite de parcours de difficultés croissantes. Les plateformes sont reliées entre elles par des toboggans et des passerelles. Jeu très difficile où tout intervient : la gravité, l'inertie, etc...

MARTIANOIDS
Cassette **109 F**
Aux commandes d'un droide, vous devez défendre votre aéronef attaqué par les barbares. Dessin en 3D. Recharge des batteries régulière. Bonne animation.

METROCROSS
Cassette **105 F** Disquette **155 F**
US GOLD a réalisé avec METROCROSS un de ses meilleurs logiciels d'arcade. Beaucoup d'action et de dangers vous guettent. Pour les fanas du joystick.

MIAMI VICE
Cassette **109 F**
2 policiers bien connus sont chargés d'arrêter le trafic de la cocaine à Miami. Il s'agit, avec votre véhicule, de vous emparer des bandits. Très bien fait sur le plan du réalisme.

MOLECULEMAN
Cassette **29,90 F**
jeu d'arcade en 3D. Vous êtes une molécule au milieu d'un labyrinthe en 3 dimensions. La radioactivité réduit votre énergie. Heureusement, vous trouvez de l'argent pour construire des bombes et alors, vous pouvez construire votre propre labyrinthe. Excellent logiciel pour un prix vraiment modique.

MONTERRAQUOUS
Cassette **29,90 F**
Petit jeu d'arcade sans prétention de MASTERTRONICS. Une bataille contre des robots dans un genre de labyrinthe. Du déjà vu, mais bien réalisé, avec une bonne animation.

NEXUS
Disquette **159 F**
Le héros est karatéka, agent secret et microinformaticien. Vous devez aider NEXUS, puissante organisation de contre-espionnage, et retrouver l'un de vos amis, perdu depuis peu. L'écran est à plusieurs fenêtres et vous devez démasquer les mauvais agents parmi vos amis. Passionnant.

NEMESIS
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
Dans les grottes d'un monde hostile, vous ne pouvez vous défendre qu'avec votre laser. Vous devez piloter votre soucoupe volante habilement pour éviter les murs de la grotte. Excellent logiciel, intéressant, édité par le célèbre KONAMI.

NEMESIS - THE WARLOCK
Cassette **110 F** Disquette **160 F**
Sympathique jeu d'arcade de chez MARTECH. Sensiblement le même thème que NEMESIS. Bon graphisme. Pour les fanas du tir au joystick et qui ont les nerfs solides.

ONE
Cassette **139 F**
Logiciel de chez EPIX. Ce programme met en valeur les qualités de l'AMSTRAD : excellent graphisme, animation très rapide. Un point faible : le bruitage.

ONE MAN AND HIS DROID
Cassette **29,90 F**
Vous êtes gardien de troupeau dans l'espace et vous devez attraper les ramboides avec votre droid. Ensuite, vous devez faire rentrer votre troupeau dans la caverne. Très amusant.

PALITRON
Cassette **115 F** Disquette **169 F**
PALITRON est un robot radioguidé. Son but : détruire de dangereux cristaux. Très belle animation pour une stratégie complexe. Votre engin se déplace dans un labyrinthe de couleurs. Effets 3D. Programme très complexe.

PARABOLA
Cassette **129 F**
Bruce le Robot veut rentrer chez lui. Il doit se recharger régulièrement en ramassant des disques d'énergie et éviter les gardes et les mouvements erratiques de certains disques.

PIPELINE 2
Cassette **29,90 F**

LES PYRAMIDES D'ATLANTIS
Cassette **150 F**
Vous êtes prisonnier dans le labyrinthe intérieur d'une pyramide. Il faut vous en échapper et éviter les pièges. Encore un bon logiciel de chez LORICIELS.

RAD ZONE
Cassette **29,90 F**

RELIEF ACTION
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
Tu es le seul survivant d'une mission scientifique dans l'espace. Les autres ont été massacrés par une étrange créature. Le seul moyen pour se sauver est d'arriver jusqu'à la navette de secours mais il y a beaucoup d'obstacles sur le chemin.

SCOOBY-DOO
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
SCOOBY a perdu ses amis alors qu'ils visitaient un chateau en ruine. Des fantomes et des démons apparaissent aux seuils des portes, bien décidés à l'empêcher de les retrouver. Allez vous réussir à vous frayer un chemin pour les délivrer.

SHORT FUSE
Cassette **29,90 F**
BORIS pose des bombes partout, dans les plus grandes capitales du monde et vous avez à chaque fois 9 secondes pour la désamorcer.

SPINDIZZY
Disquette **145 F**
Jeu d'arcade en 3D. Le but, dresser la carte d'un étrange monde artificiel, suspendu dans l'espace. Beau graphisme futuriste et très coloré. Plus vous allez vite et plus votre mission sera récompensée.

STAIRWAY TO HELL
Cassette **90 F**
15 cavernes au centre de la terre. Comment échapper au diable et à ses redoutables pièges ? Très beau graphisme.

STARBOY
Cassette **49 F**
Jeu d'arcade. Vous venez de débarquer au pied d'un univers inconnu. Vous devez monter de tableau en tableau, tout en évitant les multiples mines, robots et projectiles qui vous harcèlent tout au long des couloirs.

STARGLIDER
Cassette **149 F** Disquette **199 F**
Ce combat spatial s'appuie sur un graphisme en 3D. Votre vaisseau va parcourir l'espace afin de détruire les ennemis. Le tableau de bord est superbe et l'animation très rapide.

STORM
Cassette **29,90 F**
Corinne, la femme de Storm le guerrier est prisonnière dans le laboratoire de Una Cum. Pour la libérer, vous devez ouvrir la porte du laboratoire mais attention, d'autres dangers vous guettent à l'intérieur. 1 ou 2 joueurs.

STORM 2
Cassette **44,90 F**
Une autre aventure de STORM.

SWEEVO'S WORLD
Cassette **120 F** Disquette **169 F**
Jeu d'arcade avec LAUREL et HARDY.

TRAIL BLAZER
Disquette **169 F**
Avec une boule, vous pouvez rester sur un tapis roulant qui défile devant votre écran. Ce tapis n'est pas uniforme, parfois il fait rebondir la balle, parfois il tourne, accélère. Logiciel passionnant, un des meilleurs du genre. On ne s'en lasse jamais.

TEMPEST
Disquette **169 F**
TEMPEST met en place une figure géométrique tissée de fils. Placé à une extrémité, vous devez empêcher de méchants cubes de vous y rejoindre, mais la destruction d'un cube provoque un éclatement qui peut vous anéantir. Très original.

TARZAN
Cassette **109 F** Disquette **159 F**
TARZAN est parti à la recherche de JANE qui est prisonnière d'une tribu. Tout y est : les singes, les tigres, la peau de léopard, les flèches empoisonnées. Superbe jeu d'aventure/arcade graphique.

V
Disquette **169 F**
Des aliens reptiles ont réussi à prendre le contrôle de la terre et à encercler l'humanité. C'est à vous que revient le devoir de détruire leur vaisseau mère.

XARX
Cassette **119 F** Disquette **159 F**
A bord de votre vaisseau NIK-NIK, vous pénétrez dans une forteresse d'acier et de silicium et détruisez le générateur central d'énergie tout en évitant l'excellent système de défense et de réparation de vos ennemis.

Z COMME ZARK VADOR
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
En scrolling, vous devez détruire les portes de téléportation. Votre objectif : anéantir l'ennemi et collecter l'énergie. Votre engin est sensible aux moindres sollicitations. Excellent graphisme.

ZOIDS
Cassette **110 F** Disquette **169 F**
Dans la terrible guerre qui oppose les ZOIDS BLEUS aux ZOIDS ROUGES, volez au secours des premiers et faites corps avec la machine ZOID pour anéantir les méchants à jamais.

LES JEUX D'AVENTURE

dans lesquels vous êtes un héros qui doit déjouer les pièges tendus par des êtres malfaisants ou délivrer votre bien aimée.

ATLANTIS
Cass. 8268 **149 F** Disq. 8269 **199 F**
Vous partez à la recherche de l'Atlantide. Ce jeu d'aventure graphique et sous-marin vous permettra de connaître la gloire et la richesse ou la mort selon que vous réussirez ou non à déjouer les pièges ennemis.

BATMAN
Cass. 8064 **119 F** Disq. 8094 **189 F**
Dans ce jeu d'aventure graphique, parcourez les quelques 150 tableaux qui vous permettront de lancer l'opération ultime "SOS". Un classique du genre, également disponible pour PCW. Superbe.

CAP SUR DAKAR
Disq. 8493 **295 F**
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drole.

CRAFTON ET XUNK
Cass. 8605 **115 F** Disq. 8606 **195 F**
Jeu d'aventure/arcade. Ce super logiciel en 3D vous fera parcourir plusieurs salles à la recherche de huit codes d'accès à un ordinateur central afin d'éviter la destruction de votre planète. Très certainement le meilleur de sa catégorie.

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
Cass. 8305 **169 F** Disq. 8678 **195 F**
Vous débarquez sur une ile déserte, pleine de pièges. Des monstres ne vous laissent pas en paix. Pour vous enfuir, une seule solution, l'hélicoptère. Réussirez vous ? Excellent graphisme.

DOSSIER G
Cass. 8313 **149 F** Disq. 8314 **199 F**
Vous connaissez GREENPEACE ? Qui a commis l'attentat ? Qu'en est-il aujourd'hui des responsabilités ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pourrez anlyser toutes hypothèses.

EDEN BLUES
Cass. 8491 **115 F** Disq. 8491 **195 F**
Enfermé depuis longtemps dans une prison, vous entendez le cri d'une femme. Saurez-vous aller la rejoindre pour vous enfuir ensemble. Un très bon jeu d'aventure arcade.

ELIDON
Cass. 8231 **149 F**
La Fée du Jardin d'ELIDON devra composer la poudre magique qui donnera vie et beauté à toutes les fleurs. Un agréable mélange de poésie et d'action rendent ce jeu fort agréable.

FAIRLIGHT
Cass. 8208 **99 F**
Ce jeu d'aventure arcade mérite sans aucun doute de faire partie de vos autres logiciels. Le but de ce jeu maintenant très classique est de découvrir et d'explorer un maximum de salles. Les phases de combat sont très réalistes.

L'AIGLE D'OR
Cass. 8114 **180 F** Disq. 8112 **200 F**
TILT D'OR 1985, ce superbe jeu d'aventure graphique adapté pour Amstrad vous emmenera à la recherche de l'Aigle d'Or qui vous donnera la puissance et la richesse. Attention, car votre quête sera difficile.

LA GESTE D'ARTILLAC
Cass. 8327 **245 F**
ARTILLAC doit venger sa famille assassinée par des brigands. Seul contre tous, sa quête sera difficile dans ce décor somptueux où chaque pas risque d'être un piège mortel. Toutes vos actions sont gérées par des menus. A posséder absolument.

LORDS OF MIDNIGHT
Cass. 8213 **95 F**
Jeu d'aventure graphique. Ce jeu a la particularité d'être un jeu historique. Plus de 3200 vues panoramiques. Vous devez commander une armée qui refoule les barbares. A vous d'écrire l'épopée.

MANDRAGORE
Cass. 8425 **195 F** Disq. 8498 **295 F**
Grace à ce logiciel français, vous allez pouvoir découvrir le monde étrange de MANDRAGORE. Aidez la princesse Syrella à retrouver son père.

MERCENAIRE
Cass. 8650 **169 F**
Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE
Cass. 8436 **210 F** Disq. 8437 **270 F**
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous êtes sur un luxueux bateau en route pour New-York. Il y a des crimes à bord. Le problème est très complexe, les suspects nombreux... A vous de jouer. Passionnant.

MEURTRE A GRANDE VITESSE
Cass. 8123 **149 F** Disq. 8025 **220 F**
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous avez une énigme à résoudre. Or, on vous fournit un certain nombre d'indices matériels tels que épingle à cheveux, bout de lime, parfum, lettre manuscrite, etc... A vous de jouer les Sherlock Holmes.

MLM3D - EVASION DE LA LUNE
Cass. 8142 **159 F** Disq. 8144 **195 F**
Arrivé sur la lune contre votre volonté, votre seul désir est de vous échapper et de vous emparer de la seule fusée disponible. Vous avez vos MLM (Modules Lunaires Motorisés) à canons à plasma mais de nombreux ennemis vous guettent. Jeu réalisé à 100 % en langage machine.

MONTSEGUR
Cass. 8363 **149 F** Disq. 8156 **195 F**
Jeu d'aventure en français. Ce jeu graphique vous emmenera au temps de l'hérésie cathare à la recherche du "Sacré Graal". Il se cache quelque part dans le terrible chateau de Montségur. Excellente animation.

MYSTERE DU KIKEKANKOI
Cass. 8111 **169 F**
Jeu d'aventure graphique et texte en français. Vous devez vous montrer héroïque pour franchir les obstacles qui vous permettront de délivrer votre fiancée. 50 tableaux. Un des meilleurs jeux d'aventure.

ORPHEE
Disq. 8497 **249 F**
Le super jeu d'aventure graphique et texte en français. 330K de mémoire. Plus de 200 tableaux. Vous devez vous battre contre les forces vives du Mal, éviter les pièges et vous mesurer à Satan. Passionnant.

PACIFIC
Cass. 8046 **115 F** Disq. 8045 **165 F**
Vous êtes le scaphandrier qui part à la chasse au trésor. Pas moins de 32000 tableaux différents vous attendent, hérissés de coraux, d'algues et de plantes. Un jeu tout en nuance...

RAID SUR TENERE
Cass. 8423 **165 F** Disq. 8642 **229 F**
Jeu d'aventure et de simulation de conduite automobile. Gagner un rallye en plein désert africain n'est pas une mince affaire. Première difficulté : convaincre les sponsors exigeants et choisir son matériel afin de déjouer les pièges du désert.

SNOW BALL
Cass. 8532 **99 F**
Un jeu d'aventure en anglais où toute l'histoire se déroule dans l'espace interstellaire. A réserver aux anglicistes avertis.

THE HOBBIT
Cass. 8181 **225 F**
Le plus fabuleux jeu d'aventure tiré du livre "Le seigneur des anneaux". Bilbo le Hobbit part découvrir le pays enchanté. Le livre en français est désormais fourni avec le logiciel.

VERA CRUZ
Cass. 8413 **240 F** Disq. 8495 **290 F**
Vera s'est suicidée. Sur les lieux de l'incident, vous relevez les indices qui vous permettront de mener à bien votre enquête. L'énigme n'est pas simple mais s'agit-il vraiment d'un suicide ?

WARRIOR
Cass. 8406 **135 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez affronter des monstres dans un immense chateau (environ 800 pièces). Avant cela, vous aurez dû choisir vos alliés. Excellent graphisme et animation.

WARRIOR +
Disq. 8529 **149 F**
Jeu d'aventure et d'arcade. Votre but est de retrouver les 12 parchemins disséminés dans un chateau. Mais, si en cours de route, vous perdez la vie, lorsque vous recommencerez le jeu, les parchemins ne seront plus aux mêmes endroits. Graphisme exceptionnel.

ZORRO
Cass. 8398 **90 F** Disq. 8091 **140 F**
Jeu d'aventure graphique tiré des célèbres épisodes du feuilleton. Vous défendrez les opprimés contre les méchants.

SRAM
Disq. 8474 **195 F**
Vous pénétrez dans le monde étrange de SRAM. Vous avez été sélectionné pour délivrer la famille royale prisonnière du dictateur. Un jeu d'aventure au graphisme exceptionnel.

L'AFFAIRE SYDNEY
Cassette **169 F** Disquette **220 F**
Enigme policière de haut niveau, réalisée par l'équipe de VERA CRUZ. Cette nouvelle et passionnante aventure vous tiendra longtemps en haleine. Graphisme très soigné comme tous les logiciels INFOGRAMMES.

ASTERIX
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
ASTERIX LE GAULOIS en logiciel. C'est désormais fait grace à MELBOURNE. Vous retrouverez dans ce jeu d'aventure les différents personnages de votre bande dessinée favorite. Excellent graphisme.

LES AVENTURES DE JACK BURTON
Cassette **125 F** Disquette **175 F**
Ce jeu de chez ACTIVISION relate l'histoire de JACK BURTON. Tiré du film, ce logiciel américain est fort bien réalisé. Le graphisme est très riche en couleurs et l'histoire passionnante pour celui qui comprend un peu l'anglais.

BARBARIAN
Cassette **105 F** Disquette **165 F**
Tiré du célèbre film, BARBARIAN vous amènera dans les combats épiques de la préhistoire où une vie ne vaut rien et où les adversaires s'affrontent avec une cruauté effroyable. La loi de la jungle. Magnifique graphisme et beaucoup de sang. Le joueur affronte dans un duel à l'épée 7 guerriers d'habileté croissante jusqu'au duel final contre DRAX.

BIG BANG
Disquette **290 F**
Encore un bon jeu d'aventure de chez FIL. Ce jeu français vous fera pénétrer dans des mondes étranges. Superbe graphisme, jeu très long qui vous tiendra longtemps en haleine. Pas facile pour les débutants et les tout jeunes.

COSA NOSTRA
Cassette **150 F** Disquette **200 F**
Jeu policier et d'aventure graphique édité par LORICIELS. C'est le milieu de la mafia à Chicago. De nombreux pièges vous attendent et un tir de mitraillette peut vous rayer rapidement de la liste des vivants. Excellent graphisme.

DEMAIN HOLOCAUSTE
Disquette **249 F**
CHIP, éditeur français, a réalisé ici un excellent jeu d'aventure et de simulation. La complexité est assez grande et devrait satisfaire les plus difficiles. Excellent graphisme.

DESPOTIC DESIGN
Cassette **129 F** Disquette **199 F**
Installé au centre du monde, là où nait la vie, un aventurier entouré de ses robots a piraté les programmes d'élaboration des cellules vivantes. Celles-ci ne produisent plus que des êtres maléfiques soumis aux volontés des pirates. La terre vous a mandaté pour détruire les imposteurs et réinitialiser les programmes. Exceptionnel jeu d'arcade, de stratégie et d'aventure en 3D.

DEVIL'S CASTLE
Cassette **159 F** Disquette **220 F**
DEVIL'S CASTLE, le chateau du diable est un excellent jeu d'aventure. Il ressemble à SORCERY : même scénario, avec en plus de la rapidité et des difficultés innatendues. Pas toujours original mais toujours distrayant.

DRAGON'S LAIR
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Neuf épreuves d'arcade devraient vous permettre de sauver la fille du roi. Il faut vaincre le dragon, ce qui n'est pas facile. Excellents graphisme et animation.

DRAGON'S LAIR II
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Suite de DRAGON'S LAIR avec une animation encore plus superbe, proche du dessin animé.

ETHNOS
Disquette **230 F**
Encore un bon jeu d'aventure de chez CHIP, cet excellent éditeur français. L'histoire, simple, mais pleine de pièges et d'innatendu satisfera les amateurs du genre. Bonne animation.

FER ET FLAMME
Disquette **295 F**
Ce super jeu d'aventure se déroule à l'époque de la chevalerie. Des centaines de graphismes, des énigmes à résoudre, une aventure qui vous tiendra en haleine. Un des meilleurs logiciels d'aventure sur AMSTRAD.

FEUD
Cassette **29,90 F**
Petit jeu d'aventure et d'arcade pour CPC 464. Comme pour la plupart des logiciels MASTERTRONICS, la présentation est soignée et le scénario bien ficelé. Un bon rapport qualité/prix. Il faut d'ailleurs savoir qu'il y a des fanas de MASTERTRONICS et que ces derniers n'acquèreront que des logiciels de cette marque.

LA FORMULE
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Le professeur NITRO doit reconstituer la formule de l'antidote qui lui rendra la liberté. Le scrolling multidirectionnel vous permet d'emprunter des trajets divers mais encombrés par des détritus. Le professeur NITRO parviendra-t-il à sortir de sa poubelle ?

GOLDEN TALISMAN
Cassette **44,90 F**
Partez à la recherche du talisman d'or. La route est semée d'embuches et les pièges multiples. Encore un bon jeu de MASTERTRONICS.

THE GREAT ESCAPE
Cassette **109 F** Disquette **155 F**
Tiré du film La Grande Evasion avec Steve Mac Queen, ce logiciel est tout à la fois de l'arcade, du tir, de l'aventure avec les pièges tendus pas les allemands qu'il faut déjouer. Un excellent logiciel de chez OCEAN de la même veine que BATMAN.

HARRY AND HARRY
Disquette **230 F**
Super énigme policière avec inspecteur, bandit, poursuite, etc... ERE INFORMATIQUE nous a habitué à des logiciels de qualité et celui-ci ne faillit pas à la règle. Vous êtes le détective privé et vous êtes kidnappé à la place du professeur Harrisson. Un but : vous échapper.

INCANTATION
Disquette **219 F**
Logiciel d'aventures fantastiques et magiques de chez FIL. Un genre nouveau et un peu effrayant qui devrait combler les amateurs du genre. Superbes tableaux et très belle présentation du jeu.

INERTIE
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Une fusée robot dans des planètes labyrinthes où sont tenus prisonniers des savants, derniers remparts de l'humanité menacée. Vous êtes le sauveur. Les planètes n'ont pas de gravité et c'est l'impulsion de départ qui donne la direction. Beau graphisme.

KRAFTON ET XUNK
Cassette **115 F** Disquette **195 F**
Extraordinaire jeu d'aventure en 3D de chez ERE. L'un des plus grands best sellers chez GENERAL. Nombreux tableaux, graphisme admirable. Une aventure fascinante pour jouer en famille.

LITTLE COMPUTER PEOPLE
Disquette **150 F**
Jeu très original. Dans une maison de poupée vit HARRY, petit personnage très sympathique, très affectueux. Il a des réactions humaines et déprime si vous ne vous occupez pas de lui. C'est en fait un parfait compagnon dont vous connaitrez rapidement les besoins que vous devez satisfaire.

THE LAST MISSION
Cassette **F** Disquette **F**
Jeu d'aventure et d'arcade. Bataille de l'espace, de chars galactiques, de robots, THE LAST MISSION avec son excellent graphisme devrait plaire aux amateurs du genre.

LIVINGSTONE SUPONGO
Cassette **150 F** Disquette **220 F**
Vous partez à la recherche du Docteur Livingstone. Dans la jungle, de nombreux dangers vous guettent : tigres, tribus hostiles, piranhas, torrents tumultueux, etc... Parviendrez-vous à retrouver le docteur ?

MARCHE A L'OMBRE
Cassette **149 F** Disquette **220 F**
On vous a volé votre mob et vous devez en rattraper les morceaux pour amener votre meuf au concert. Des voyous vous cherchent querelle. Le logiciel est fourni avec le disque de Renaud.

MANHATTAN
Cassette **145 F** Disquette **180 F**
Ce jeu d'aventure a été tiré du film MANHATTAN. Pour ceux qui ont vu le film, il s'agit d'une énigme policière à résoudre. Bon graphisme et belle animation.

MASQUE
Disquette **195 F**
Encore une bonne énigme policière que vous résoudrez grâce à votre perspicacité. Excellent logiciel. Les tableaux sont très détaillés et le graphisme est superbe.

MISSION TORPEDO
Disquette **230 F**
Passionnante aventure policière éditée par ERE. Dans la lignée de SRAM, d'EDEN BLUES ou de PACIFIC, ce logiciel est fort original. Excellent graphisme et une fin surprenante.

NITROGLYCERINE
Cassette **109 F** Disquette **199 F**
Les aventures de LUCKY LUKE sur micro. Le jeu est divisé en plusieurs phases : action, réflexion, duel au six coups. Excellent graphisme dans le style de MORIS le dessinateur.

LE PACTE
Disquette **220 F**
Grand jeu d'aventure de LORICIELS. Bon graphisme, beaucoup de tableaux, un scénario passionnant. Un bon logiciel français qui ne vous décevra pas.

PASSAGERS DU TEMPS
Disquette **230 F**
Tout nouveau jeu d'aventure de chez ERE. Une grande saga dans l'espace. Très beaux tableaux, graphisme soigné. Passionnant. Votre oncle inventeur a disparu dans sa villa où pullulent les surprises. Vous trouverez entre autres une étrange machine qui lance un véritable défi à la raison...

PASSAGERS DU VENT
Disquette **299 F**
Le grand succès d'INFOGRAMES. Dans un magnifique coffret, vous trouverez un logiciel d'aventure qui vous ménera sur un grand voilier dans des aventures palpitantes. A acquérir absolument, aussi fascinant qu'ORPHEE.

PASSAGERS DU VENT II
Cassette **290 F** Disquette **290 F**
Suite des PASSAGERS DU VENT, poursuite et nouvelles aventures.

PAWN
Disquette **240 F**
Vous voyagez dans un monde étrange, vous transportez un message sans saisir parfaitement les raisons de votre mission. Logiciel étrange et très sophistiqué. Pour les amateurs de logiciels curieux.

PROHIBITION
Cassette **129 F** Disquette **210 F**
Encore un bon jeu d'aventure de chez INFOGRAMES. Une présentation toujours aussi soignée, des graphismes saisissants de réalisme. Un jeu qui vous procurera de longues heures de réflexion.

ROBINSON CRUSOE
Disquette **199 F**
Après la lecture du roman de Daniel DeFoe, vous pourrez vous sortir des mauvaises situations de Robinson et retrouver la civilisation. Excellents graphisme et animation.

SABOTEUR
Cassette **149 F** Disquette **195 F**
Vous êtes mercenaire et les arts martiaux n'ont plus aucun secret pour vous. Vous allez prendre un bateau, saisir une liste de mercenaires et vous échapper avec un hélicoptère, le tout sans perdre de temps.

SABOTEUR II
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Il s'agit ici d'une héroïne. Tout le reste, aventure, scénario, décors, sont identiques à SABOTEUR. La mission est toujours aussi passionnante.

SAPIENS
Cassette **140 F** Disquette **200 F**
Plus de 3 millions de lieux différents. Tu es TAUROC, homme de néanderthal et tu parcours les plaines et les collines pour survivre dans un monde hostile et sauvage. A chaque jour sa peine, à chaque tableau son histoire.

SARACEM
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
De jeunes soldats aventureux sont prisonniers des indiens Saracems. Vous devez les retrouver et tuer le cher des Saracems sur un parcours semé de pièges et d'embuches.

LE SECRET DU TOMBEAU
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
Archéologue, vous partez à la recherche d'une pierre dans la forêt amazonienne. Cette pierre vous permettra de parvenir à la pyramide des aztèques. Mais que de pièges, de passages secrets, de gardiens menaçants pour parvenir au tombeau...

SHOCKWAY RIDER
Cassette **109 F** Disquette **159 F**
Les motards vont faire la tournée du SHOCKWAY. C'est à dire passer par une douzaine de quartiers différents et faire face à divers dangers : voleurs, bandes adverses, passants à éliminer, etc... Etes-vous de vrais durs ?

SPELLBOUND
Cassette **44,90 F**
Vous êtes le chevalier magique parti au secours de votre précepteur et de sept autres innocents. Ce jeu d'adresse et d'aventure utilise un menu fenêtre très performant.

SRAM 1
Disquette **195 F**
Aventure en 3 langues : français, anglais, allemand. Un ermite et une sorcière vous appelent au secours pour aller libérer le Roi prisonnier du Grand Prêtre. Très beau graphisme et beaucoup d'humour.

SRAM 2
Disquette **220 F**
Le but du jeu est d'assassiner le Roi tyran pour que le Grand Prêtre retrouve son pouvoir. C'est l'inverse de SRAM 1.

STRYFE
Cassette **100 F** Disquette **220 F**
Vous incarnez de bons gnomes aux prises avec de méchants monstres au cours d'un dangereux périple qui vous entrainera de chateaux en abbayes, de villages en places fortes afin de débusquer le Maître des Démons qui vous harcèle.

TEMPLIERS
Disquette **220 F**
Choisissez votre type de personnage, entrainez-le au combat ou initiez-le à la magie et choisissez l'un des 4 programmes. Tout est prêt pour l'aventure... TEMPLIERS vous entrainera dans l'univers fantastique des contes médiévaux. Enfin, un jeu de rôle étonnant.

TOP SECRET
Disquette **240 F**
Fervent partisan de votre président, vous apprenez que ce dernier vient d'être victime d'un coup d'état et est détenu dans une prison au sud de la capitale par des guérilleros. Vous vous transformez en agent secret pour secourir votre président.

WARLOCK
Cassette **110 F** Disquette **160 F**
Vous êtes le diabolique DOCHLORD, prisonnier des forces du bien dans votre chateau. Vous avez des potions qui vous permettent de vous transformer en goblins ou en troll. Trouvez le cristal du pouvoir pour combattre le sorcier blanc.

ZOMBIE
Cassette **140 F** Disquette **169 F**
Les morts vivants envahissent la planète et se nourissent de la chair des vivants. Vous vous sauvez en hélicoptère mais vous allez manquer d'essence. Votre but : en trouver. Mais attention, gare aux Freak's Angels.

ZOXAN
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
12 jours de combats et de voyages dans l'espace où il faut détruire tous les vaisseaux ennemis avant d'arriver sur Hulm. Puis, vous allez tenter de délivrer les habitants d'Hulm. Découvrez les passages secrets, évitez les gardes et les labyrinthes.

ZUB
Cassette **44,90 F**
Malgré votre réputation de tire au flanc, le roi ZUB vous charge d'une mission à travers l'espace. Voyageant par téléporteur, vous devez affronter des robots sans âme et sans pitié. Musique, graphisme et effets spéciaux dus à l'apesanteur sont très réussis.

1001 BC
Cassette **195 F** Disquette **199 F**
Encore un best seller de chez ÈRE INFORMATIQUE. Pour ceux qui ont aimé SRAM ou PACIFIC, 1001 BC est une odyssée qui les passionnera. Bruitage et graphisme très propres.

FUTUR NIGHT
Cassette **109 F** Disquette **179 F**
GREMLINS a signé là un bon jeu d'aventure dans la veine de FAIRLIGHT. Il y a également de l'arcade. Graphisme, bruitage et animation parfaits.

LE MYSTERE DE PARIS
Disquette **195 F**
Une machine infernale au cœur de Paris. JAMES DEBUG doit lutter contre les pièges de la ville et du temps afin de vaincre ce complot diabolique. Un jeu nouveau à chaque partie.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS.

Vous êtes un sportif et vous devez pratiquer avec adresse un ou plusieurs exercices pour remporter la coupe.

AMSGOLF
Cass. 8540 **99 F** Disq. 8565 **149 F**
Simulation de golf. Amateurs de ce sport fantastique, été comme hiver, pratiquez le golf sans quitter votre micro préféré et essayez d'améliorer toujours votre score. Ce jeu fera, sans aucun doute, la joie des plus difficiles.

FOOT
Cass. 8323 **160 F** Disq. 8324 **200 F**
Jeu de simulation sportive du football. Vous avez deux équipes et tous les joueurs sont paramétrables. Chacun peut avoir sa tactique de jeu qui lui soit propre. Génial pour les fans de ballon rond.

KNIGHT GAMES
Cass. 0000 **85 F** Disq. 0000 **139 F**
Combattant de l'époque médiévale, vous devrez participer à 8 épreuves différentes afin de prouver votre force. Un jeu très bien fait et varié qui séduira plus d'un amateur du genre.

SNOOKER
Cass. 8161 **99 F** Disq. 8191 **149 F**
Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont répertoriés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excelle. logiciel. L'un des plus vendus sur AMSTRAD.

TENNIS 3D
Cass. 8664 **160 F** Disq. 8564 **200 F**
Logiciel de simulation de tennis. Jouez au tennis avec AMSTRAD. Un logiciel où tout est redéfinissable : nature du terrain, niveau de difficulté et nombre de joueurs. Un tennis 3D digne de ce nom.

WINTER GAMES
Cass. 8084 **90 F** Disq. 8172 **139 F**
Dans un décor somptueux, vous allez participer aux Jeux Olympiques d'Hiver. Essayez de gagner les médailles d'or tant convoitées. Si vous pulvérisez le record du monde, votre nom restera gravé sur la disquette. Un bon jeu pour se rafraichir.

WORLD CUP CARNIVAL
Cass. 8108 **119 F** Disq. 8106 **195 F**
Vous allez pouvoir revivre les grands moments de Coupe du Monde à Mexico. Possibilité de jouer de 1 à 8 joueurs. Parviendrez vous à faire gagner la coupe à votre équipe préférée ?

ROOMTEN
Cass. 0000 **119 F** Disq. 0000 **149 F**
Le tennis du futur. ROOMTEN est une simulation de tennis en état d'apesanteur. Il est possible de jouer à deux ou contre le micro. Le graphisme vectoriel en 3D est du plus bel effet.

AMERICA'S CUP
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Simulateur de voile très connu des fanas. Vous participez à l'AMERICA'S CUP ce qui n'est pas rien. A vous de piloter au mieux votre voilier en fonction du temps, du vent, des courants, etc...

5A SIDE SOCCER
Cassette **44,90 F**
Encore un jeu de FOOTBALL et à un prix foudroyant. La qualité n'est pas négligée et vaut largement certains jeux coutants plus du double. N'existe malheureusement pas en disquette.

ATHLETE
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
LORICIELS, le génial éditeur de logiciels français a sorti enfin un logiciel de simulation sportive plurdisciplinaire. ATHLETE est saisissant de réalisme et mettra à rude épreuve vos joysticks. Vive les microswitchs.

FRAME
Cassette **125 F** Disquette **179 F**
Super jeu de bowling. Se joue à un ou plusieurs joueurs. Graphisme superbe. A conseiller aux fans de MACADAM BUMPER et autres COBRAZ PINBALL.

HYPER BOWL
Cassette **29,90 F**
Super jeu de bowling de MASTERTRONICS. Se joue à un ou plusieurs joueurs. Excellent graphisme. Prix très compétitif.

JEUX SANS FRONTIERES
Cassette **109 F**
Le célèbre jeu de la télé sur logiciel. Série de nombreux jeux très distrayants. Ce vrai jeu familial se joue à plusieurs.

KONAMI'S GOLF
Disquette **180 F**
Grand simulateur de golf, de loin le meilleur pour AMSTRAD. Exercez vous sur ce 18 trous et vous deviendrez un virtuose du club. Plusieurs niveaux de difficulté. Très beau graphisme.

LEADER BOARD
Cassette **120 F** Disquette **175 F**
US GOLF a signé avec LEADER BOARD un de ses plus beaux logiciels. Cette simulation sportive de golf vous fera croire que vous êtes le nouveau Ballesteros des greens. Beaucoup de difficultés et de doigté pour parvenir au 18e trou. Bonne chance.

LEADER BOARD TOUR
Cassette **60 F F** Disquette **115 F**
La suite de LEADER BOARD avec un circuit sur les principaux terrains de golf. Le tout à un prix vraiment compétitif.

VOLLEY BALL
Cassette **140 F** Disquette **198 F**
Possibilité de jouer à deux ou contre l'ordinateur ou bien simplement de regarder l'ordinateur jouer tout seul. Le scrolling de l'écran s'adapte à merveille aux différents mouvements de la balle et des joueurs sur tout le terrain.

LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

Vous vous battez contre un adversaire en respectant les règles et les prises du sport de combat pratiqué.

3D BOXING
Cass. 8254 **120 F** Disq. 8255 **169 F**
Jeu de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, à armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très prenante. Très facile à utiliser par les débutants.

THAI BOXING
Cassette **89 F** Disquette **129 F**
Les boxeurs thailandais sont renommés pour leur agilité. Les coups foudroyants du karaté et les dons de la boxe réunis dans un seul but, infliger le plus de douleur possible à l'adversaire. Six décors fantastiques.

UCHIMATA
Cassette **120 F** Disquette **169 F**
Simulation de judo en 3D. Le consultant technique d'UCHIMATA n'est autre que BRIAN JACKS, ceinture noire. Il a gagné 11 fois les championnats d'Angleterre. Prises époustouflantes, séquences animées encore jamais vues.

YEAR KUNG FU 2
Cassette **109 F** Disquette **179 F**
Dans YEAR KUNG FU, vous avez appris à survivre aux attaques des maitres en art martiaux. Dans YEAR KUNG FU 2, vous devez vous mesurer à des adversaires encore plus redoutables et encore mieux armés.

BARRY MAC QUIGAN
Cass. 8365 **119 F** Disq. 8638 **169 F**
Pratiquez le "noble art" avec BARRY MAC QUIGAN. Montez sur le ring et affrontez les différents adversaires jusqu'à l'ultime combat où seule la victoire vous rendra célèbre. Graphisme et animation d'une rare finesse. Certainement le meilleur de sa catégorie.

ROCK'N WRESTLE
Cass. 0000 **99 F** Disq. 0000 **149 F**
Tel l'ANGE BLANC, le célèbre catcheur, vous allez monter sur le ring pour vous livrer à un combat sans merci. Le graphisme et l'animation font de cette simulation de catch un modèle du genre.

LES JEUX DE SIMULATION ECONOMIQUE

Vous êtes en possession d'une affaire, vous devez faire fructifier vos biens mais les difficultés s'accumulent.

UNE AFFAIRE EN OR
Cass. 8258 **139 F**
Vous voilà le patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des compotes. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. Le graphisme est très bon.

LE MILLIONNAIRE
Cass. 8109 **169 F**
Jeu de simulation économique comme MANAGER. Il s'adresse aux PDG en herbe et à ceux qui veulent tester leurs réflexes de décideurs face à diverses situations économiques. Le Millionnaire est un jeu passionnant.

MANAGER
Cass. 8348 **159 F** Disq. 8490 **225 F**
Logiciel de simulation économique. Vous agirez sur l'embauche, la production, le marketing, la publicité, etc... Vous subirez des grèves, des problèmes de fabrication. A vous de prouver que vous êtes un chef d'entreprise responsable et compétent. Logiciel français.

LA BATAILLE DES BREVETS
Cassette **199 F** Disquette **229 F**
Excellent logiciel économico-éducatif. Ce jeu de simulation économique réalisé par l'éditeur MPS remporte un vif succès. Il ne présente pas trop de difficulté pour les jeunes amateurs.

LES JEUX DE SIMULATION de PILOTAGE

Adresse au joystick et réflexion vous permettront de faire atterrir votre avion. Pas facile. A déconseiller aux grands nerveux.

3D GRAND PRIX
Cass. 8488 **99 F** Disq. 8489 **145 F**
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait surement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

3D STUNT RIDER
Cass. 8235 **99 F** Disq. 8613 **149 F**
Arcade simulation. Le monde de la cascade et de la moto n'a pas de secret pour vous ? Alors relevez le défi et jouez les Rémi Julienne sur votre superbe moto. Il vous faudra alors sauter par dessus un nombre toujours croissant d'autobus.

DAMBUSTER
Cass. 8060 **95 F**
Votre objectif : 3 barrages allemands. Le but est de les détruire à l'aide de votre bombardier Lancaster équipé de missiles spéciaux. Puis retour à la base. Enfin, un véritable simulateur de combat.

FIGHTER PILOT
Cass. 8053 **85 F** Disq. 8055 **135 F**
Le best-seller des simulateurs de vol. Vous êtes un pilote de F15, le plus fabuleux chasseur américain et vous apprenez à décoller, atterrir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

LOCOMOTION
Cass. 8536 **29 F**
Il vous faudra aider votre locomotive à suivre un parcours bien déterminé. mais pour cela, il faudra poser des rails au bon endroit afin de faire rouler votre loco. Un jeu qui plaira beaucoup aux jeunes enfants.

MISSION DELTA
Cass. 8125 **169 F** Disq. 8590 **220 F**
Jeu de simulation de pilotage, MISSION DELTA est aussi un jeu d'aventure graphique. Au poste de pilotage de votre puissant intercepteur, vous pénétrez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

RALLY II
Cass. 8149 **95 F** Disq. 8571 **195 F**
Logiciel de simulation de course auto. Vous pilotez une voiture dans 10 étapes différentes. Ce logiciel français est entièrement reconfigurable. Vous pouvez recréer votre parcours et le sauvegarder.

SKY FOX
Cass. 8352 **99 F**
Un logiciel qui a été classé meilleur jeu d'action. Aux commandes de votre chasseur dernier modèle, vous allez affronter différents ennemis, en fonction du niveau de difficulté. Ce logiciel d'une qualité exceptionnelle vous fera pénétrer au cœur de l'action.

SPACE SHUTTLE SIMULATEUR
Cass. 8377 **190 F**
Simulateur de pilotage de navette spatiale. Vous allez dans la Lune pour vous saisir d'un satellite. Le pilotage est délicat et il faut étudier sa vitesse et ses angles d'approche.

SPITFIRE 40
Cass. 8414 **149 F** Disq. 8670 **159 F**
1939/1945 comme si vous y étiez ! De l'apprentissage au combat, ce simulateur de vol vous donnera vraiment l'impression de combattre à l'époque héroique. Possibilité de sauvegarder la partie en cours.

STRIKE HARRIER FORCE
Cass. 8694 **99 F** Disq. 8693 **139 F**
Vous êtes LE pilote de HARRIER que tout le monde attendait. Vous aurez pour mission de détruire des bases ennemies. Mais il vous faudra vous ravitailler en vol et cette manœuvre est des plus délicates. On peut même franchir le mur du son. Fantastique.

TOMAHAWKS
Cass. 8610 **99 F** Disq. 8712 **149 F**
Ce simulateur de vol en hélicopère n'est pas à mettre entre toutes les mains. Le pilotage d'un hélico demande des heures d'entrainement, mais si vous vous sentez l'âme d'un héros, n'hésitez pas et courez chez votre revendeur préféré.

TURBO ESPRIT
Cass. 8621 **129 F** Disq. 8194 **179 F**
Un jeu venu d'outre-Manche. Au volant de votre LOTUS ESPRIT, parcourez la ville à la poursuite des trafiquants de drogue et détruisez leurs voitures. Un jeu de réflexes et de réflexion.

ACADEMIX
Disquette **169 F**
Dans le même style que TAUCETI, nous sommes en 2213. Pour réussir son diplôme de pilote, il faut réaliser sur un simulateur 20 missions en 5 niveaux. Réflexes, rapidité, finesse, telles sont les qualités exigées pour devenir un bon pilote.

ACE
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Simulateur de pilotage et de tir. Un des meilleurs du genre. Vous devez bombarder les unité ennemies au sol et échapper aux attaques de l'adversaire. Une mission de combat fascinante.

ACE OF ACES
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Du tir pur. Pour les fanas du joystick, ça barde. Les ennemis sont partout et seul un tir d'enfer vous permet de vous en tirer. Excellents graphisme et bruitage.

ACROJET
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Simulateur d'acrobaties aériennes. Vous êtes pilote etr vous vous inscrivez au décathlon ou au pentathlon des championnats d'acrobatie. Votre score varie en fonction de votre talent à réaliser les figures imposées. Vous serez aussi noté pour vos atterrissages et décollages. Pour ceux qui ont le cœur bien accroché.

BLUE WAR
Disquette **200 F**
Simulateur de pilotage de sous-marin. BLUE WAR vous permet de torpiller les convois ennemis mais gare aux escorteurs et aux charges sous-marines. Très distrayant.

ENDURO RACER
Cassette **105 F** Disquette **150 F**
Le simulateur fait de vous un pilote de motocross dans une course d'enduro. Très amusant. Un best seller parmi les meilleurs simulateurs, créé par l'éditeur américain ACTIVISION.

FORMULA ONE SIMULATEUR
Cassette **29,90 F**
Simulateur de courses de voitures de formule 1. Bien que moins sophistiqué que 3D GRAND PRIX, ce logiciel satisfera les fanas de pilotage à petit budget.

GRAND PRIX 500CC
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
Super course de moto de chez LORICIELS. Vous avez deux tableaux, l'un pour votre adversaire, l'autre pour vous. Effet saisissant, gare aux chutes à 200 km/h. Beaucoup moins dangereux toutefois que dans la réalité.

INFILTRATOR
Cassette **119 F** Disquette **189 F**
Simulateur de vol d'hélicoptère mais aussi mission d'espionnage dans une base ennemie. Très réaliste. Choix de plusieurs missions. Apprentissage. Une fois pénétré dans la base à l'aide de faux papiers, il va vous falloir prendre en photo des documents confidentiels.

MLM 3D
Cassette **160 F** Disquette **220 F**
Simulateur de conduite de véhicule lunaire de chez CHIP. Pilotez sur la lune sans danger grâce à votre joystick. Très amusant. Excellent graphisme.

SCALECTRIX
Cassette **109 F** Disquette **160 F**
Simulateur de course automobile où vous créez le circuit. Se joue à 1 ou à 2. Vous pouvez percuter, pousser ou même écraser l'autre voiture. 3 sortes de courses, différentes longueurs de lignes droites, véritable effet de dérapage.

SILENT SERVICE
Cassette **99 F** Disquette **159 F**
Un simulateur de sous-marin dans le Pacifique pendant la seconde guerre mondiale. Votre mission est de trouver les navires japonais sur une mer déchainée. Mais l'adversaire est corriace et gare aux mines.

SPEEDKING
Cassette **29,90 F**
Superbe course de motos. Vous avez 19 concurrents particulièrement déterminés. Amusez-vous à défier leurs performances à plus de 200 km/h. Bonne chance.

SUPER CYCLE
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Encore un bon simulateur de chez EPIX. 18 concurrents, une course à plus de 200 km/h. Gare à la chute ou aux glissades dans les virages.

TOP GUN
Cassette **109 F** Disquette **180 F**
Vous êtes aux commandes d'un bombardier F14 TOMCAT. Vous pouvez affronter l'ordinateur ou un adversaire et déjouer leurs manœuvres en les abattant d'un seul coup avec un missile ou grâce à des tirs de mitraillette successifs.

LES JEUX DE REFLEXION

Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

3D VOICE CHESS
Cass. 8504 **159 F** Disq. 8505 **245 F**
Enfin un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivoter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et en plus, il parle...

AMSTRA DAMES
Cass. 8263 **139 F**
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté, très rapide. Se battre contre l'AMSTRAD est très difficile, il faut être un joueur confirmé pour gagner.

BRIDGE PLAYER 3D
Cass. 8246 **139 F** Disq. 8684 **270 F**
Ce logiciel de bridge utilise le système ACOL et les conventions de Stayman et Blackwood. Rapide et clair, il conviendra parfaitement au joueur en mal de partenaire. Disponible également pour PCW.

CHALLENGER
Cass. 8013 **159 F**
Jeu de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. Idéal pour les forts en maths. L'algorythme est, parait-il, directement issu de l'intelligence artificielle.

COLOSSUS CHESS IV
Cass. 8008 **159 F** Disq. 8010 **245 F**
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD CPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

CYRUS II CHESS
Cass. 8299 **120 F** Disq. 8300 **169 F**
Fabuleux jeu d'échec à 12 niveaux, permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique en perspective ou à plat.

FORCE IV
Cass. 8061 **140 F**
Jeu de réflexion qui se joue avec l'ordinateur. On peut jouer à deux ou sélectionner un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté.

OTHELLO
Cass. 8543 **159 F** Disq. 8371 **195 F**
Logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

REVERSI CHAMPION
Cass. 8118 **150 F** Disq. 8116 **200 F**
Un jeu très classique que Loriciels nous présente de façon étonnante. Le jeu possède 6 niveaux de difficulté et une bibliothèque de 4000 ouvertures différentes. Possibilité d'utiliser la souris AMX.

PSYCHOTEST
Cassette **100 F** Disquette **135 F**
Mesurez-vous à l'ordinateur en testant votre rapidité de réflexion et de déduction. Ce logiciel ne fait pas appel à des connaissances particulières mais plutôt à votre sens de la déduction. Basé sur les tests d'embauche d'entreprises américaines, PSYCHOTEST vous offrira un divertissement garanti.

LES JEUX DE STRATEGIE

ou WARGAME. Vous êtes le commandant d'une troupe. Vous devez occuper le terrain et faire manœuvrer vos troupes pour obtenir la victoire.

1815
Cass. 8252 **159 F** Disq. 8253 **239 F**
Wargame français très élaboré, fondé sur les campagnes de Napoléon où il fait intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce logiciel est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

BATAILLE D'ANGLETERRE
Cass. 8277 **115 F** Disq. 8589 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

BATAILLE DE MIDWAY
Cass. 8009 **115 F** Disq. 8278 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu...

ELITE
Cass. 8295 **119 F** Disq. 8220 **185 F**
Aux commandes de votre vaisseau COBRA, participez au fantastique voyage et partez pour l'aventure. Il vous faudra choisir vos armes judicieusement pour mener à bien votre mission. Une bonne simulation doublée d'un bon jeu de stratégie.

EMPIRE
Cass. 8316 **195 F** Disq. 8317 **260 F**
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et de soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

STRATEGY
Disq. 8687 **220 F**
Un véritable jeu de stratégie. Gérer l'économie en prévision d'une éventuelle attaque ennemie. Vos décisions seront capitales pour protéger vos frontières et éviter toute invasion.

THEATRE EUROPE
Cass. 8631 **115 F** Disq. 8682 **195 F**
Wargame passionnant. C'est la 3e guerre mondiale. Vous êtes le chef de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Le micro est votre adversaire. Vous contrôlez le déroulement et les conséquences du grand conflit par vos décisions stratégiques.
distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

ARMYMOVES
Cassette **99 F** Disquette **149 F**
Une simulation de guerre qui ressemble plutôt à un jeu d'arcade tant l'action est rapide. La réflexion n'est cependant pas absente de ce jeu qui devrait séduire les fanas de wargames. Un dernier bon point, l'éditeur est OCEAN, ce qui est un critère de qualité.

BATTLEFIELD GERMANY
Cassette **119 F** Disquette **199 F**
En 1989, un conflit éclate entre l'est et l'ouest. Les Français arrivent avec la F.A.R. (Force d'Action Rapide). L'écran est divisé en module géographique correspondant à la nature du terrain. Se joue seul ou à deux. Une option nucléaire peut être choisie. Excellent wargame.

HMS COBRA
Cassette **299 F** Disquette **299 F**
Super bataille navale avec cartes et plans d'une attaque navale pendant la dernière guerre entre l'aviation, un escorteur, des sous-marins, etc... Très intéressant et excellent graphisme. Magnifique présentation dans un grand coffret.

SENTINEL
Cassette **125 F** Disquette **180 F**
Encore un bon jeu de stratéfie de FIREBIRD. Le but est de remplacer la sentinelle dans sa fonction de régisseur du parc. Vous choisissez un numéro de parc de 1 à 9999. Attention aux robots et objets suspects.

TOBROUK 42
Cassette **115 F** Disquette **195 F**
Les forces de l'Axe et les Britanniques s'affrontent pour la possession de Tobrouk. Il est possible de jouer à deux ordinateurs. Dans ces conditions, vous ne pouvez apercevoir les forces de l'adversaire qu'au moment de l'affronter. Passionnant.

LES JEUX DE SOCIETE

Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionantes de l'informatique.

MILLE BORNES
Cass. 8358 **149 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MILLE BORNES. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

MONOPOLY
Cass. 8362 **149 F** Disq. 8102 **195 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MONOPOLY. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. MONOPOLY est un jeu familial par excellence.

LE PENDU
Cass. 8680 **99 F**
L'un des plus célèbres jeux d'AMSTRAD. Chacun sait jouer à ce jeu. Il comprend 200 mots de vocabulaire et vous pouvez rajouter les autres. A jouer en famille à partir de 5 ans.

POKER
Cass. 8068 **139 F** Disq. 8070 **195 F**
Ce jeu de poker vous offre deux possibilités. Poker vrai ou poker découvert. Essayez de gagner le plus d'argent possible. Plusieurs niveaux de difficulté.

SAMANTHA FOX
Cass. 8556 **90 F** Disq. 8140 **135 F**
Un STRIP-POKER hors du commun. Pour déshabiller SAMANTHA, vous devrez jouer très serré ! Le bluff est votre meilleur atout. Le graphisme représentant SAMANTHA vous coupera le souffle.

SCRABBLE
Cass. 8356 **220 F** Disq. 8357 **329 F**
Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Près de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

CINE CLAP
Cass. 0000 **135 F** Disq. 0000 **195 F**
Le cinéma vous passionne ? Ce logiciel va vous permettre de tester vos connaissances cinématographiques. Retrouvez les titres, les réalisateurs ou les acteurs principaux. Un logiciel qui utilise les deux faces de la disquette.

M'ENFIN
Cassette **159 F** Disquette **210 F**
UBISOFT a créé avec M'ENFIN, tiré de GASTON LAGAFFE, célèbre personnage de bandes dessinées de Dupuis, un logiciel de jeux de société. Il s'agit d'une sorte de Cluedo ou énigme policière.

TENSIONS
Cassette **149 F** Disquette **189 F**
Jeu de poker graphique animé. TENSIONS met en scène plusieurs joueurs (6 en plus de vous). Dotés d'un talent de stratégie redoutable, il ne s'agit pas seulement de gagner de l'argent mais d'assister au strip tease d'une charmante personne.

TRIVIAL PURSUIT
Cassette **220 F** Disquette **290 F**
Une super compétition, à jouer seul ou en famille. Des questions sonores et musicales, graphiques ou avec texte pour vous taquiner et vous amuser.

VEGAS POKER
Cassette **29,90 F**
Jack pot de chez MASTERTRONICS. Un bon jeu classique qui devrait vous combler. A jouer à plusieurs et à vous la fortune.

COMPILATIONS

CASSETTE "50"
Cass. 8903 **139 F**
Un logiciel qui vous offre pas moins de 50 jeux différents. Arcade, société, simulation, etc... A conseiller à tous les amateurs de compilation.

DISK "50"
Disq. 8196 **200 F**
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartes, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

COMPUTER HITS 6
Disq. 8442 **195 F**
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraiment pour tous les gouts. A ce prix, il n'y a vraiment pas à hésiter.

COMPUTER HITS 10
Cass. 8441 **165 F**
10 jeux d'arcade sur cassette. Des jeux types traditionnels du genre de Punch, Donkey Kong, Chubic Egg, etc... Intéressant pour le prix.

PACK 1955
Disq. 8432 **229 F**
Sur une disquette, deux jeux très connus : The way of the exploding fist (jeu de karaté) et Fighting Warrior (un pasionnant jeu de guerre).

GOLD HITS
Cass. 8462 **120 F** Disq. 8264 **180 F**
Quatre super jeux réunis dans une compilation pour la plus grande joie de tous : Raid, Beach Head II, Supertest et Alien 8. Pour un prix vraiment bas, c'est une compilation à posséder.

THE MILLION I
Cass. 8386 **78 F** Disq. 8387 **118 F**
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

THE MILLION II
Cass. 8018 **120 F** Disq. 8012 **180 F**
Voici la 2e version de They Sold a Million avec à l'affiche Balle de Match, Match Day, Knight Lore et Bruce Lee. Quatre softs sur lesquels il n'y a plus rien à dire.

REFLEXION
Disq. 8620 **239 F**
Cette compilation reprend Amstradames et Challenger de Cobra Soft. Si tout le monde connait les jeux de dames, Challenger est un reversi très rapide présentant douze niveaux de difficulté. Il s'agit donc d'une disquette digne de ce nom.

TAKE 5
Disq. 8351 **229 F**
Voici une bonne recette : un doigt de Flight Path 737, un fond de Survivor, deux cuillérées de Moon Buggy, une pincée d'Atlantis mélangé avec House of Usher. Arcade et simulation.

WORKING BACKWARDS
Disq. 8544 **229 F**
Dark Star, Tank Busters et On the Run composent cette compilation. Un mélange de trois jeux différents de bonne qualité.

BIG 4
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Super compilation d'UBISOFT comprenant 4 logiciels : Combat Lynx, Turbo Esprit, Saboteur, Crystalmass.

MASTERTRONICS Nº 1
Disquette **99 F**
Speed King, Golden Talisman, The Appentice.

MASTERTRONICS Nº 2
Disquette **99 F**
Storm, Formula One Simulator, Molecule Man.

MASTERTRONICS Nº 3
Disquette **99 F**
Into Oblivion, Caves of Doom, Finders Keepers.

GOLD HITS Nº 2
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Break Thru, The Goonies, Golf, Desert Fox, Avenger.

HITS COLLECTION
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
4 jeux de chez CHIPS : Zaxx, Buggy 2, MLM 3D, Devil's Castle.

HITS Nº 1
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de chez LORICIELS : Rally II, Infernal Runner, 3D Fight.

HITS Nº 2
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de LORICIELS : Foot, 5e Axe, Tennis.

HITS Nº 3
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de LORICIELS : Tony Truand, Aigle d'Or, Empire.

HIT PACK 1
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Bomb Jack, Airwolf, Franck Bruno Boxing, Commando.

HIT PACK 2
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Scoobidoo, 1942, Antiriad, Jet Set Willy.

KONAMI'S COIN-OP HIT
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Jeux de KONAMI : Ping Pong, Golf, Mikie, Year KungFu, Green Beret.

LES LAUREATS
Cassette **175 F**
Compilation US GOLD : Cauldron 2, Silent Service et Green Beret.

MGT + BACTRON
Disquette **250 F**
Compilation de chez LORICIELS de deux excellents jeux d'arcade, MGT et BACTRON.

MICROPOOL HITS
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
Compilation de chez MELBOURNE : Red Hawks, Starion, Rock Wrestle, Exploding Fist.

THE MILLION 2
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
3 jeux : Fighter Pilot, Kunf Fumpster, Rambo.

NOW GAMES IV
Cassette **109 F**
5 jeux de chez VIRGIN : Nick, Sorcery, Code Name Mat, Every one's a wally, View to a kill.

OCEAN'S ALL STAR HITS
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
6 excellents jeux : Miami Vice, Knight Rider, Short Circuit, Topgun, Street Hawk, Galvan.

PACK JEUX Nº 2
Cassette **145 F** Disquette **195 F**
Compilation de 4 jeux FIL : Sorcery, Cauldron II, Revolution, Great Escape.

PAQUET CADEAU FIL
Disquette **195 F**
Compilation de 3 bons jeux dans un coffret superbe : Gunfright, V, The way of the tiger.

STARGAMES
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
4 titres : The way of the tiger, Beach end II, Barry Mac Guigan Boxing, Rescue on Fractalus.

LES EDUCATIFS

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

ALGEBRE
Cass. 8134 **225 F**
Logiciel éducatif créé par VIFI Nathan qui permettra à tous les élèves de 4e et de 3e d'améliorer leurs connaissances en algèbre. Nombreux problèmes et exemples.

ANATOMIE
Cass. 8405 **149 F**
Ce logiciel éducatif présenté sous forme de jeu permettra aux jeunes et aux moins jeunes de connaitre le corps humain. Un graphisme fort sympathique et la simplicité d'emploi font de ce logiciel un bon éducatif.

BALLADE OUTRE-RHIN
Cass. 8002 **195 F** Disq. 8052 **295 F**
Logiciel éducatif d'allemand. Sur le thème du célèbre "Alice au pays des merveilles", les élèves de 3e et 4e pourront améliorer leurs connaissances et avoir ainsi le réflexe de la langue allemande.

BALLADE AU PAYS DE BIG BEN
Cass. 8409 **195 F** Disq. 8429 **295 F**
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

CAMELEMATHS
Cass. 8286 **149 F** Disq. 8287 **195 F**
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillons avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions, et les multiplications.

CAMALEMOTS
Cass. 8288 **149 F** Disq. 8289 **195 F**
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

CARTE D'EUROPE
Disq. 8132 **225 F**
Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est surement une référence à retenir. Niveau 1er cycle.

CIRCULATION SANGUINE
Cass. 8240 **169 F**
Du même auteur qu'ANATOMIE et conçu sur le même principe, apprenez en vous amusant les secrets du système sanguin. Un bon jeu éducatif pour améliorer nos connaissances.

CODE DE LA ROUTE
Cass. 8294 **149 F**
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

COURS DE BASIC
Cass. 8014 **145 F**
Il ne s'agit plus d'un initiation mais d'un véritable cours. Ce logiciel aura certainement une place parmi les utilitaires des programmeurs débutants pour qui le basic est encore source d'ennuis.

COURS DE PIANO
Cass. 8667 **145 F** Disq. 8668 **185 F**
Transformez votre ordinateur en professeur de piano ? C'est possible grace à ce logiciel simple à utiliser qui vous permettra de prendre le premier contact avec cet instrument fabuleux.

COURS DE SOLFEGE 1
Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaitre les notes. Premiers pas vers le solfège.

COURS DE SOLFEGE 2
Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**
Cette suite du premier cours vous permettra de connaitre les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maitrisé la première partie.

COURSE A LA BOUSSOLE
Cass. 8105 **99 F**
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

LA CUISINE FRANÇAISE
Cass. 8028 **245 F**
Si les idées vous manquent pour votre diner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recettes possibles. Très intéresant pour les célibataires en manque d'idées.

EDUCATIF 1 CASSETTE
Cass. 8306 **160 F**
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progession sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

EDUCATIF 1 DISQUETTE
Disq. 8307 **220 F**
Cette disquette comporte 4 programmes éducatifs. Mathématique et orthographe sont à l'honneur : dictées, terminaisons et pluriel des noms, écriture des nombres, etc... Un bon logiciel pour les enfants à partir de 7 ans.

EDUCATIF 2 CASSETTE
Cass. 8308 **160 F**
Ce logiciel doit permettre d'acquérir définitivement les règles relatives au pluriel des noms ainsi que les règles de terminaisons des mots.

EDUCATIF 2 DISQUETTE
Disq. 8309 **220 F**
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin testez vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

EDUCATIF 3 CASSETTE
Cass. 8586 **160 F**
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1º) il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2º) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

EDUCATIF 3 DISQUETTE
Disq. 8607 **220 F**
Un éducatif pour apprendre les tables de multiplication et mieux comprendre la numérotation décimale. Apprendre à lire l'heure et à manipuler une pendule, connaitre plus de 20 règles se rapportant aux débuts des mots. A partir de 7 ans.

EDUCATIF 4 CASSETTE
Cass. 8587 **160 F**
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

EDUCATIF 5 CASSETTE
Cass. 8588 **160 F**
Grace à cet éducatif, les élèves des classes de 4e, 3e et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

EDUCATIF 6 CASSETTE
Cass. 8036 **160 F**
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquérir une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6e et 5e.

EDUCATIF 9 CASSETTE
Cass. 8608 **160 F**
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule.
B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

EDUCATIF 10 CASSETTE
Cass. 8609 **160 F**
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numérotation décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

EQUATIONS 2E DEGRE
Disq. 8098 **225 F**
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

EQUATIONS/INEQUATIONS
Cass. 8080 **195 F**
A partir de la 3e, ce logiciel vous permettra de connaitre et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations. programme d'un très bon niveau.

INITIATION AU BASIC, 1er pas
Cass. 8075 **198 F**
Manuel de basic avec deux cassettes d'autoformation. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le basic. Uniquement sur cassette.

KIM
Cass. 8341 **139 F**
Logiciel éducatif pour controler votre mémoire. Il faut : indiquer le nombre de fois où une figure apparait, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

L'HORLOGER 1
Cass. 8101 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

L'HORLOGER 2
Cass. 8103 **99 F**
Suite l'HORLOGER 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

LA FRANCE
Cass. 8325 **149 F** Disq. 8326 **195 F**
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6e, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eaux.

LE GEOGRAPHE
Cass. 8107 **149 F**
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen d'apprendre la géographie du monde. Ce logiciel, fait par AMSOFT, a un rapport qualité/prix imbattable.

LE MONDE
Cass. 8360 **149 F**
Apprends la géographie sur une carte du monde : villes, fleuves, pays. A partir de 8 ans.

LETTRE MAGIQUES
Cass. 8115 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Developpé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaitre. 3 à 6 ans.

MATHS SECOND CYCLE
Disq. 8692 **290 F**
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations 2e degré, courbe Y=F(X), intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

MICRO GEO
Cass. 8354 **149 F** Disq. 8584 **195 F**
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

NOMBRES MAGIQUES
Cass. 8141 **99 F**
Jeu éducatif de chez AMSTRAD. Réservé aux petits (3 à 5 ans), il apprend à compter et à reconnaitre les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

REVISION MATHS DU BAC
Cass. 8618 **390 F**
Ce logiciel très complet reprend toutes les maths de terminale. Bien fait, il vous posera des questions susceptibles de vous être posées à l'examen. Un regret toutefois, n'existe qu'en cassette.

SQUELETTE
Cass. 8444 **149 F**
Educatif sur les différents composants du squelette. Devrait plaire aux amateurs de sciences naturelles et aux écoliers qui ont le squelette au programme.

UNION PACK
Disq. 8548 **195 F**
Logiciel pour apprendre l'anglais. Beaucoup plus élémentaire que "Voyage au pays de Big Ben", il satisfera les débutants qui n'ont aucune notion d'anglais.

L'ANIMALIER
Disquette **195 F**
Reconaissance lettres/couleurs. Un excellent éducatif de chez ERE INFORMATIQUE pour les 4/5 ans. Apprennez à reconnaitre les animaux à vos chères petites têtes blondes. Bon graphisme.

ASSIMIL
Cassette **570 F** Disquette **590 F**
La célèbre méthode ASSIMIL pour apprendre l'anglais enfin disponible pour AMSTRAD. Plus qu'une pédagogie scolaire, la méthode ASSIMIL vous apprend rapidement l'anglais courant qui vous permettra de vous faire comprendre lors de votre prochain voyage à Londres.

CALCUL MENTAL
Cassette **150 F** Disquette **165 F**
Pour tous les jeunes, CALCUL MENTAL de chez LOGYS exercera les réflexes tout en les distrayant.

CALCUL CE 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

CALCUL CE 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

CALCUL CE 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F F**
Le programme de calcul de CE 2 sur disquettes ou cassettes par EUROGICIEL : clair, vivant, bien expliqué par le spécialiste des logiciels scolaires.

CALCUL CM 1 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

CALCUL CM 1 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

CALCUL CM 1 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
Un programme EUROGICIEL.

CALCUL CM2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

CALCUL CM 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

CALCUL CM 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
Cet excellent logiciel EUROGICIEL, maison spoécialisée dans le logiciel scolaire,.reprend les programmes de CM2 de l'Education Nationale sur le plan des maths.

CALCUL ENTREE EN 6e
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
Logiciel éducatif de EUROGICIEL. La préparation à l'entrée en 6e est capitale pour les élèves. Ce logiciel clair et simple devrait les aider à passer ce seuil difficile.

CAPUCINE
Disquette **209 F**
Reconstitution d'images (vêtements, animaux). Logiciel éducatif sur les plantes pour les touts petits (3 à 5 ans).

COLORIAGE
Cassette **100 F**
Logiciel EUROGICIEL pour les touts petits (3 à 5 ans). Très bien fait et distrayant.

COLORIAGES + ENSEMBLES
Disquette **249 F**
Encore un logiciel pour enfants de 3 à 5 ans édité par EUROGICIEL. Idéal en cours préparatoire.

ENSEMBLES
Cassette **99 F**
Logiciel éducatif d'EUROGICIEL sur les ensembles. Facile et clair même pour les parents.

EQUATIONS
Cassette **180 F** Disquette **225 F**
Algèbre pour classes de 3e et 2e de chez MICRO C.Equations au second degré avec interprétation graphique, systèmes linéaires 2,2, systèmes linéaires à N équations, P inconnus.

ESPACES ET SOLIDES
Disquette **199 F**
Niveau 1ère et Terminale, édité par MICRO C. Utilitaire de dessin dans l'espace avec la perspective "fil de fer". Représentation des solides dans l'espace avec choix des angles de perspectives.

FRANCE GEO
Cassette **150 F** Disquette **250 F**
Logiciel de géo de la France pour les jeunes de 7 à 10 ans. Connaissance des villes, des fleuves, des rivières, des montagnes. Très facile à utiliser avec questionnaire.

GEOMETRIE PLANE
Disquette **225 F**
Niveau 4e à Terminale édité par MICRO C. Utilitaire de dessin pour tracer des droites, segments et cercles avec résultats de géométrie analytique. Utilitaire de transformations (translation, homéothétie, similitude) sur des figures simples (carré, triangle, cercle).

GRAMMAIRE CE 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CE 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CE 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
EUROGICIEL, avec l'aide d'enseignants, a mis au point cette excellente série de logiciels scolaires sur la grammaire. Chaque cours représente un trimestre.

GRAMMAIRE ENTREE EN 6e
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
Logiciel d'EUROGICIEL. Les règles de grammaire, de terminaison, de conjugaison clairement et simplement expliquées. EUROGICIEL fait ici un excellent travail pédagogique. Il est vrai que tous ses logiciels ont été créés par des enseignants.

LECTURE EFFICACE
Disquette **290 F**
Logiciel d'initiation à la lecture pour les 5/7 ans. Réalisé par LOGYS, ce logiciel est assez original. Distrayant, vos enfants en redemanderont ce qui n'est pas le cas pour tous les logiciels éducatifs.

MATHS COLLEGE
Disquette **290 F**
Encore un bon logiciel éducatif de LOGYS. Ce sont les maths préparatoires à la 6e. Toujours utile.

MATHS ECOLE
Disquette **290 F**
Logiciel pédagogique de maths CM1 et CM2. Distrayant et clairement expliqué.

MATHS 6
Cassette **175 F** Disquette **199 F**
Algèbre pour classe de 6e. Egalement intéressant pour CM1 et CM2. Edité par MICRO C. Opérations : addition, soustraction, multiplication, division, fractions, calculs sur les relatifs, pourcentages avec graphisme, suites proportionnelles avec graphisme, calculs d'aires, symétries orthogonales.

MATHS 5/4
Cassette **175 F** Disquette **199 F**
Algèbre pour classes de 5e et 4e de MICRO C. Multiples et diviseurs d'un entier, nombres premiers, puissance d'un entier naturel, décomposition d'un entier naturel, PGCD et PPCM, calcul algébrique, rationnels (simplifications et opérations de fractions), équations et inéquations.

MATHS 3
Cassette **195 F** Disquette **240 F**
Algèbre pour classe de 3e de MICRO C. Constructions de vecteurs, calcul sur les droites, systèmes linéaires 2,2, calcul sur les racines carrées, notions de trigonométrie.

MATHS SECOND CYCLE 1
Cassette **195 F** Disquette **240 F**
Niveau seconde à terminale. Edité par MICRO C. Equations du second degré avec interprétation graphique, courbes Y=F (X) avec choix du repère et des unités, intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices, suites récurrentes avec graphiques, fonctions réciproques.

MATHS SECOND CYCLE 2
Cassette **195 F** Disquette **240 F**
Algèbre de seconde à terminale. Edité par MICRO C. Image par application affinée, courbes avec options (dont Hardcopy), courbes superposées, courbes définies par morceaux, familles de courbes, courbes planes (cinématique), courbes définies par une intégrale.

MEMO
Cassette **100 F** Disquette **180 F**
Logiciel éducatif d'apprentissage de la mémoire pour les 5/6 ans. Ce logiciel a été fait par des enseignants pour le compte d'EUROGICIEL.

OBJECTIF CALCUL CP
Cassette **190 F** Disquette **190 F**
OBJECTIF CALCUL COURS PREPARATOIRE de chez HATIER, le spécialiste des manuels scolaires est, comme son nom l'indique un logiciel destiné aux jeunes enfants qui entrent au cours préparatoire. Très distrayant pour apprendre à compter.

ORTHOCRACK
Cassette **190 F** Disquette **190 F**
Devenez un crack de l'orthographe grace à ce logiciel de chez HATIER. Nombreuses dictées. Logiciel pas trop rébarbatif et pour tous les âges.

ORTHOGRAPHE CE 2
Cassette **190 F** Disquette **190 F**

ORTHOGRAPHE CM
Cassette **190 F** Disquette **190 F**
Cours d'orthgraphe de chez HATIER. Dictées, conjugaison, un peu de grammaire, les singuliers, les pluriels, etc...

LES QUATRE SAISONS
Disquette **210 F**
Logiciel éducatif de coloriage et de maniement de la palette des couleurs. Pour tous les jeunes (4 à 5 ans).

REUSSIR EN ORTHGRAPHE
Disquette **250 F**
Conçu pour le niveau CM 2, voici un logiciel à mettre entre les mains de ceux qui sont rétifs à l'orthographe. Chaque erreur est expliquée par des règles et des graphiques permettent de se juger. Très sérieusement réalisé.

LES COMPOSITEURS MUSICAUX

Ils transforment, d'une part, votre micro en instrument de musique et, d'autre part, permettent de vous initier ou de vous perfectionner à la composition musicale à une ou plusieurs voix.

AMSTRADIVARIUS
Cass. 8403 **145 F** Disq. 8671 **185 F**
Logiciel éducatif. Transformez votre Amstrad en synthetiseur polyphonique à 3 voies. Perf. remarquables si vous voulez le coupler à une chaine hifi.

AMSTRADEUS
Cass. 8550 **390 F** Disq. 8551 **490 F**
Grâce à cet utilitaire de création musicale, faites jouer La Symphonie Fantastique à votre ordinateur préféré. Facile d'emploi, il fera surement de vous le Mozart des temps modernes.

MUSIC SYSTEM
Cassette **200 F** Disquette **250 F**
Ce logiciel dessine la partition, reproduit le morceau que vous avez imaginé, transforme le clavier en synthétiseur. Vous pourrez réaliser pratiquement tous vos rèves dans le domaine de la création musicale.

THE ADVANCED MUSIC SYSTEM
Disquette **350 F**
Ce logiciel, qui est la suite de MUSIC SYSTEM de chez RAINBRID, permet de relier jusqu'à treize musiques et d'imprimer des partitions. Une option permet en plus d'imprimer à la suite plusieurs partitions non "linkées" (reliées).

LES LOGICIELS ESOTERIQUES

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

BIORYTHMES
Cass. 8279 **149 F** Disq. 8280 **240 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de bioryhtmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaitre vos courbes à l'avance. Très utile.

CHIROLOGIE
Cass. 8557 **169 F**
Jeu d'étude des lignes de la main. Une fois mesuré vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

ERE DU VERSEAU
Disq. 8228 **240 F**
Ce logiciel très bien documenté établit à partir de coordonnées de naissance un thème astral. Il délivre l'interprétation planète par planète et explique la dominante de la personnalité. Un guide vraiment très précieux

GRAPHOLOGIE
Cass. 8331 **169 F** Disq. 8332 **220 F**
Ce logiciel permet, à partir des caractéristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scripteur. Il a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus de 20 ans. Très instructif.

LOTO
Cass. 8345 **149 F** Disq. 8420 **220 F**
Logiciel pour faire fortune. Reprend les résultats du Loto depuis l'origine, établit ensuite des probabilités. Vous pouvez le réactualiser régulièrement en introduisant les derniers résultats.

LOGICIELS DE GESTION FAMILIALE

Des aides pour tenir la maison, vos comptes bancaires, gérer votre budget, tenir votre répertoire d'adresse.

GESTION DOMESTIQUE
Cass. 8002 **200 F** Disq. 8699 **245 F**
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaitre à tout moment l'état de son compte.

GESTION DE FICHIERS
Cass. 8069 **190 F** Disq. 8071 **245 F**
Une gestion de fichiers pour CPC. Il est possible grace à ce logiciel de créer 19 rubriques (ou champs) de 50 caractères (ou enregistrements). La capacité du fichier est en fait simplement limitée par la capacité disquette. Très simple d'emploi.

GESTION FAMILIALE
Cass. 8284 **170 F** Disq. 8285 **220 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion familiale et bancaire. Muni d'un tableur performant, il est très rapide d'exécution.

MULTIGESTION
Cass. 8131 **195 F** Disq. 8133 **245 F**
Toute gestion familiale, bancaire, financière. Ce logiciel est intégré à un tableur électronique qui vous donne vos relevés de comptes mensuels ou annuels. Multigestion est le meilleur logiciel de budget familial.

AGENDA
Cassette **150 F** Disquette **195 F**
L'AGENDA de chez LOGYS est, comme son som l'indique, un répertoire sous forme de fichiers. Une sélection multicritères permet de répertorier en fonction du nom, de l'adresse ou de la date.

BUDGET
Disquette **220 F**
Ce logiciel est sans doute l'un des plus vendu de gestion familiale. Il vous permettra de tenir vos différents comptes en vue de boucler sans soucis votre budget financier. Très utile pour ceux qui ont parfois des fins de mois difficiles.

CARNET D'ADRESSE
Cassette **150 F** Disquette **165 F**
Ce logiciel de chez LOGYS est un fichier multicritères qui vous permettra de répertorier des adresses, des noms et diverses informations à votre convenance. Petit logiciel facile à utiliser pour ceux qui souhaitent s'initier à la programmation informatique.

FINANCIUS
Disquette **290 F**
Gérez vos finances, vos actions en bourse, vos revenus. Calculez les taux d'intérêt de vos placements. Un logiciel pour, peut-être, devenir très riche.

LOGICIELS GRAPHIQUES

Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Ce logiciel de création graphique, réalisé par Digital Research va enfin résoudre vos problèmes de dessin sur PCW. Un programme d'un très haut niveau. Notice en anglais.

GRAPH-X
Disq. 8198 **249 F**
Un logiciel de DAO aux performances exceptionnelles. Il permet de dessiner dans les 3 modes écran et par rapport à d'autres logiciels, un petit plus : il permet de positionner exactement les figures préenregistrées. Notice de 30 pages fournie.

GRAPHTRIC
Cass. 8604 **180 F**
Logiciel utilitaire transformant les équations en courbes correspondantes en 3D. Vous pouvez alors réutiliser ces graphiques en les sauvegardant pour un autre programme.

LORIGRAPH
Cass. 8428 **210 F** Disq. 8594 **340 F**
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

SALUT L'ARTISTE
Cass. 8654 **98 F** Disq. 8655 **195 F**
Super logiciel de dessin en français conçu par AMSTRAD pour le 464, 664 et 6128, très facile à utiliser, effets spectaculaires. Un des plus grands succès d'AMSTRAD.

3D SPACE MOVING
Cass. 8485 **295 F** Disq. 8669 **395 F**
Space Moving vous permettra de créer n'importe quelle représentation graphique tridimensionnelle et de la visualiser sous tous les angles. Un aspect ne vous satisfait pas ? Vous pouvez soit le modifier entièrement, soit changer seulement certains points. Professionnels du travail artistique dans l'espace, ce logiciel n'attend plus que vous.

SUPER PAINT
Disq. 8484 **395 F**
Votre joystick vous permettra de créer n'importe quel dessin allant jusqu'aux limites de votre machine. Vous n'aurez plus rien à envier au Mac Intosh puisque vous serez aidé par des menus déroulants et pourrez notamment grossir certains plans afin de les affiner. Votre résultat pourra soit être conservé sur disquette (et éventuellement reprise) soit être imprimé en format A4.

THE ADVANCED OCP ART STUDIO
Disquette **250 F**
Choix de brosses, génération et déformation de formes, loupe, 25 niveaux de gris, trames diverses. Il s'agit de l'un des plus récents et des meilleurs logiciels graphiques pour CPC. On se croirait avec un Atari ST.

THE ADVANCED ART STUDIO
Disquette **278 F**
Logiciel graphique idéal pour réaliser des dessins animés. Avec ce logiciel, vous avez la plupart des fonctions du dessin en 3D, plus une infinité d'autres options qui vous permettent de réaliser des effets spéciaux tout à fait étonnants.

CAO
Cassette **340 F** Disquette **430 F**
Logiciel de chez LORICIELS GRAPHIQUE de dessin en 3D. Il vous permettra d'accéder au domaine du dessin industriel et du graphisme artistique élaboré. Un logiciel de conception assistée par ordinateur à un prix très raisonnable.

DESSIN 3D
Disquette **269 F**
Ce logiciel français de chez FIL vous permettra de dessiner en 3 dimensions d'une façon distrayante et aisée grâce à des icones et de multiples fenêtres. Grande rapidité d'exécution.

EXPLORATEUR 3D
Disquette **290 F**
Utilitaire graphique de chez ERE. Encore un logiciel en 3D de conception très récente. Il est certain que le dessin en 3D sur AMSTRAD a fait de gros progrès sur le plan de la facilité d'utilisation depuis 3 ans.

GRAPHIC CITY
Cassette **210 F** Disquette **249 F**
Ce logiciel de graphisme de chez UBISOFT est particulièrement intéressant car il possède un générateur de sprites et des possibilités de création de dessins animés. Nous demander une démonstration.

UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déplombage, etc...

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Cass. 8848 **195 F** Disq. 8850 **295 F**
Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maitrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

3D MEGACODE
Cass. 8271 **197 F** Disq. 8272 **240 F**
Logiciel utilitaire qui vous offre 48 fonctions supplémentaires sous basic. Il permet également la création et l'animation graphique en 3D de n'importe quelle figure. Un outil dont on peut difficilement se passer. Langage machine.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Les basic AMSTRAD sont des basics interprétés. Or ces langages de très haut niveau sont toujours compilés. C Basic (fourni avec une documentation énorme) est une des versions de ces langages les plus répandus. Ses avantages sont la portabilité, la rapidité d'exécution, la correction globale du programme, la présence de fonctions graphiques.

DAMS
Cass. 8595 **295 F** Disq. 8596 **395 F**
Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

DB COMPILER
Disq. 0000 **790 F**

HISOFT PASCAL
Cass. 8079 **450 F**
Réalisé par AMSOFT, ce langage PASCAL, malheureusement expliqué en anglais et n'existant qu'en cassette, est très puissant et convient idéalement aux programmeurs sur 464

ODD JOB
Disq. 8486 **200 F**
Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditeur, récupérateur, dupliqueur, décodeur, débugger, formateur rapide et permet d'utiliser le drive AMSTRAD.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **790 F**
Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accélérer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

RSX CYCLONE II
Cass. 8633 **130 F**
Utilitaire basic qui apporte de nouvelles commandes et de nombreuses possibilités à votre AMSTRAD : sauvegarde rapide à 7 vitesses différentes, lecteur global d'en-tête, chargement et impression de programme Basic sauvegardés.

SPEEDY WONDER
Cass. 8058 **250 F** Disq. 8054 **295 F**
Le Basic de l'AMSTRAD est peut-être rapide, ça ne vous empêchera pas de gagner encore du temps. Ce logiciel lit tout un programme écrit en Basic et vous le traduit en assembleur. Nul besoin de connaitre l'assembleur avec SPEEDY WONDER.

TASCOPY
Cass. 8449 **170 F** Disq. 8026 **220 F**
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT
Cass. 8495 **170 F** Disq. 8496 **220 F**
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

TURBO DATA BASE TOOL BOX
Disq. 8657 **741 F**
Encore un logiciel de Borland qui vient se greffer sur le TURBO PASCAL. Il s'agit cette fois d'une gestion de base de donnée du type D Base ou Pocket Base. Très facile d'utilisation pour ceux qui connaissent le PASCAL.

TURBO PASCAL 3D
Disq. 8081 **741 F**
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

TURBO PASCAL+ GRAPH 3D
Disq. 8476 **941 F**
Le Turbo Pascal est la version la plus répandue de ce langage dans le monde entier. Avec cette nouvelle version, vous pouvez outre les traitements habituels, exploiter toutes les capacités graphiques de votre micro sans rien perdre ni en rapidité, ni en capacité allant des formes géométriques courantes jusqu'au figures complexes.

TURBO GRAPHIC TOOL BOOK
Disq. 0000 **800 F**
Complement rapidement nécessaire au Turbo Pascal, ce logiciel est un ensemble d'outils divers de programmation, exploitable dans n'importe quel programme que vous créerez, en vous évitant de perdre de nombreuses heures dans les développements. L'accès direct vous effraie par sa complexité, les tris vous inquiètent par leurs lenteurs de procédures, la difficulté de transposition sur un autre ordinateur vous irrite... TOOLBOOK est l'outil qui rendra vos nuits paisibles.

TURBO TUDOR
Disq. 8400 **475 F**
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 20 pages en français comme pour Turbo Pascal.

U'DOS
Disq. 8392 **380 F**
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indéxés, ce qui autorise l'accès direct. D'où économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

ZEDIS II
Cass. 8236 **130 F** Disq. 8234 **165 F**
ZEDIS II est un assembleur et un programme d'édition de code machine accessible à tout utilisateur branché. La connaissance des adresse ROM est toujours d'une grande utilité dans les bidouillages. Ce logiciel très puissant vous dévoilera la totalité des secrets intimes de votre cher ordinateur et ira même jusqu'à vous en proposer l'impression

ACCESS II
Disquette **370 F**
N'étant pas le seul de sa génération, ACCESS II vous fournit des plus en matière d'accès direct. Sa facilité de mise en œuvre ainsi que la rapidité de traitement transformeront véritablement votre CPC en un ordinateur professionnel. Une boite à outils complète pour vous aider à gérer votre disque est incorporée au programme. Editeur, copieur, formateur, menu d'aides, démonstration.

AMX 3S ZICON
Disquette **299 F**
Logiciel de dessin en 3D sur AMSTRAD CPC avec la souris AMX. Il permet la rotation, le zoom et le dessin des faces cachées.

AMX UTILITIES
Disquette **299 F**
Utilitaire d'extension des capacités graphiques et de programmation de l'imprimante avec la souris AMX.

ECHOSOFT
Cassette **345 F** Disquette **395 F**
Faites parler votre AMSTRAD CPC sans interface. Telle est la vocation d'ECHOSOFT. Une simple application d'une source sonore sur l'entrée de l'ordinateur et aussitôt, la mémorisation s'effectue. De nombreuses options vous sont proposées : enregistrer, reproduire, sauvegarder, coller, découper, déplacer, initialiser, variations de vitesse, etc...

ELECTRIC LANTERN SHOW
Disquette **195 F**
Logiciel permettant la recopie d'écran, en changeant les caractères et les modes, pouvant servir des posters sur imprimante, compacteur d'images, fonction zoom.

HERCULE
Disquette **250 F** Incrustateur **80 F**
HERCULE est un programme de sauvegarde des disquettes sur AMSTRAD. Il reproduit physiquement votre disquette et cela quelle que soit la protection. Régulièrement, HERCULE est mis à jour et ces modifications vous sont proposées sur support magnétique. Copie A-A, A-B, B-A, B-B. Analyse du disque, lecteur et décodeur de fichiers, tranfert de fichiers.

IMPRESSION
Cassette **200 F** Disquette **240 F**
Vous possédez une imprimante mais sa programmation vous rebute de par sa lourdeur. Ce logiciel programme n'importe quelle imprimante à l'aide de ses 65 commandes RSX. Programme style de caractères. Programme les différentes tabulations. Programme le contrôle de l'imprimante. Programme la sortie 8 bits. Programme les recopies d'écrans paramètrables. Trame. Agrandissment. Déplacement. Sélection fenêtres.

L'INTERPRETE
Disquette **290 F**
La majorité des logiciels sont en anglais et l'utilisation en est plus difficile (utilitaires, jeux d'aventures, etc...). Ce programme vous permet de traduire en français ou en toute autre langue vos logiciels préférés. La démarche est automatique et ne requiert aucune connaissance particulière. Mapping du disque. Edition des secteurs. Acceptation de jokers. Traduit plus de 500 mots à la fois. Repère automatiquement sur la disquette les textes à traduire.

MEPHISTO
Cassette **165 F** Disquette **205 F**
Le prix des logiciels sur cassette est inférieur à celui des disquettes, mais le chargement est plus rapide avec un disque. MEPHISTO propose de concilier les deux avantages en transférant automatiquement vos programmes sur disquette. Tout est automatique. Fichiers avec en-tête, fichiers sans en-tête.

RAMDISC
Disquette **250 F**
Utilitaire édité par MICRO C permettant d'utiliser des 64 Ko de mémoire virtuelle comme un second lecteur avec toutes les commandes AMS DOS. Excellent pour les programmeurs.

TAPE LEADER
Cassette **175 F**
Ce logiciel duplique vos bandes magnétiques avec un choix de 10 vitesses de sauvegarde. Durant la duplication, les renseignements sont affichés à l'écran. Fichiers avec en-tête, sans en-tête, fichiers au format spécial. TAPE LEADER transforme les formats spéciaux au format AMSTRAD pour vous permettre de tout tranférer sur disque et de ne plus avoir de problème de chargement.

TRANSLOCK I
Cassette **165 F** Disquette **205 F**
Programme de transfert complet pour mettre sur disque les logiciels protégés par le système SPEEDLOCK. Vous pourrez facilement reconnaitre cette protection en remarquant le nom du 2e fichier.

TRANSLOCK II
Disquette **225 F**
TRANSLOCK II vous permet de récupérer les programmes et les présentations avec leurs encres respectives. La relocation est automatique et tous les renseignements nécessaires sont affichés en permanence à l'écran.

VIEWTEXT
Cassette **135 F**
Vous venez d'acquérir le dernier jeu d'aventure et vous n'avancez pas. Mais quel mot peut comprendre mon ordinateur ? VIEWTEXT affiche ou imprime tout le contenu ASCII (texte) de vos fichiers sur cassette ou disquette. N'attendez plus pour envoyer vos solutions aux magazines.

ZENITH
Disquette **250 F**
La capacité de stockage des disquettes 3 pouces est au maximum de 178 Ko. Il est donc difficile de stocker plus de 4 programmes par face. Ce programme de compactage réduit les pages de présentation ainsi que les programmes (basic ou binaire) en un minimum de place.

LOGICIELS d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Pour ceux qui souhaitent utiliser leur AMSTRAD dans leur métier. Consultez-nous si vous souhaitez une application verticale telle que, par exemple, la gestion d'un cabinet dentaire, pour laquelle il existe des programmes spécifiques. Nous vous présentons ici les applications horizontales telles que la compta ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

AMSWORD
Cass. 8275 **290 F** Disq. 8656 **390 F**
Le traitement de texte français d'AMSOFT. D'un usage facile, cependant très complet, il devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

CALCUMAT
Disq. 8675 **450 F**
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

COMPTA GENERALE
Disq. 8611 **1690 F**
Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

CP GRAPH
Cass. 8023 **195 F**
Logiciel graphique qui fait suite à Multigestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles, les données chiffrées. Très rapide et très bien conçu.

DBASE II
Disq. 8450 **790 F**
Avec le succès incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énormes. D BASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

DATAMAT
Disq. 8304 **450 F**
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

DEVIS
Disq. 8629 **1190 F**
L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière. Outre la conception rapide et irréprochable du devis, ce logiciel vous permettra de gérer efficacement les situations de travaux.

DR GRAPH
Disq. 8696 **790 F**
DR GRAPH est un logiciel de représentation graphique, capable d'extraire ses données dans MULTIPLAN. Il est toujours appréciable de pouvoir représenter les données chiffrées sous forme de courbes, de lignes, d'histogrammes divers ou de camemberts. Les manipulations sont aisées puisqu'il suffit d'entrer les valeurs (éventuellement accompagnées de commentaires) puis de choisir ce que l'on souhaite à partir de menus explicites. Ce logiciel est accompagné d'une épaisse documentation dorénavant en français.

AMSCALC
Cass. 8037 **148 F**
Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, les impressions et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

FACT STOCK CORE
Disq. 8320 **240 F**
Petite facturation intégrée à une gestion de stock. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre en-tête à partir des articles du fichier par le programme Stock. Idéal pour les artisans.

FACT STOCK LOGICYS
Disq. 8480 **1690 F**
Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

GESTION D'ENTREPRISE
Cass. 8597 **195 F** Disq. 8329 **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, vente, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

INTEGRE I
Disq. 8460 **490 F**
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique, de gestion de ...thèque et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

MASTERFILE
Cass. 8688 **198 F** Disq. 8096 **290 F**
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

MASTERCALC SEMAPHORE
Disq. 8470 **290 F**
Entièrement écrit en langage machine, ce tableur a une capacité de 7000 cases et jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante. Il peut mémoriser jusqu'à 99 formules de 75 caractères.

MICROSCRIPT
Cass. 8431 **241 F**
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux veticaux ou horizontaux. MICROSCRIPT, un bon logiciel pour les rapports financiers.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Tableur mondialement célébré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

POCKET BASE
Disq. 8122 **700 F**
Ce logiciel de la société Micropro est une gestion de base de données. Ses arguments : vitesse, précision et facilité. Vous refusez de plonger dans un langage informatique, ce logiciel vous est destiné. Des menus très clairs vous indiqueront progressivement tout ce que vous devrez faire pour saisir à tout moment des fichiers volumineux. De plus, ce logiciel est compatible avec toute la gamme Pocket.

POCKET CALC
Disq. 8124 **450 F**
Ce logiciel compatible avec toute la gamme Pocket fonctionne sur le CPC 6128 et sur les PCW. Il permet, grâce à des menus explicites, de réaliser des feuilles de 618 cellules au plus, destinées à n'importe quel usage puisque les fonctions s'étendent jusqu'aux logarythmes et fonctions exponentielles. De nombreuses autres possibilités font de ce logiciel un produit à connaitre.

TASWORD + MAILMERGE
Disk. 8472 **340 F**
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TEXTOMAT
Disq. 8385 **450 F**
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR
Disq. 8651 **890 F**
Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaiterez.

AMX MAGAZINE MAKER
Cassette **1759 F**
AMX MAGAZINE est un système complet d'édition compatible avec l'interface de digitalisation ROMBO.

AMX PAGEMAKER (français)
Disquette **750 F**
Logiciel d'édition électronique sur CPC. Permet d'insérer du texte et des dessins pour réaliser bulletins, notices, affiches, etc... Fonctions complètes de mise en page, écriture en colonnes, justification, centrage. Nombreuses polices de caractères disponibles, avec la possibilité de définir vos propres polices. Permet d'intégrer des fichiers chargés à partir d'autres programmes de traitement de texte ou de dessin et même des images digitalisées à partir d'une source vidéo ou scanner.

FACT CAISSE DETAIL
Disquette **1399 F**
Encore un logiciel professionnel de chez LOGICYS. Bien adapté aux commerces et aux PMI. Editez vos factures, tenez votre caisse journalière, hebdomadaire, mensuelle. Tenez votre livre de caisse sur 6128. Très performant.

PAYE
Disquette **590 F**
Ce logiciel de chez LOGYS édite automatiquement les bulletins de paye en fonction des données introduites. Convient pour une entreprise comportant jusqu'à 50 salariés. Permet également d'éditer le journal des payes et calcule les différentes charges salariales et patronnales.

SCRIBE
Disquette **165 F**
Petit traitement de texte pour débutant de chez LOGYS.

LA SOLUTION
Disquette **950 F**
Compilation de 3 logiciels de MICRO APPLICATIONS : Calcumat, Datamat et Textomat.

SYSTEM EXPERT
Disquette **360 F**
Pour ceux qui ont des diagnostics, des études à réaliser et qui souhaitent s'initier à l'intelligence artificielle, SYSTEM EXPERT de LORICIEL constituera une bonne base de réflexion et certaines applications sont possibles.

LES JOURNAUX SUR DISQUETTE

FLOOPY N° 1
Cassette **38 F** Disquette **69 F**

FLOOPY N° 2
Cassette **38 F** Disquette **69 F**

FLOOPY N° 3
Cassette **38 F** Disquette **69 F**

FLOOPY N° 4
Cassette **38 F** Disquette **69 F**
Journal sur disquette 3 pouces pour AMSTRAD avec des informations, des petits programmes de jeux, des utilitaires. Une formule qui remporte un vif succés.

LOGICIELS POUR PCW

LES JEUX D'ARCADE

De nombreux jeux commencent à être édités sur PCW. Ce sont souvent des adaptations de jeux CPC. Toutefois, l'absence de joystick n'arrange pas les choses.

FAIRLIGHT
Disquette **196 F**
Superbe jeu d'exploration. Vous venez de pénétrer dans un monde d'enigmes et de magie et vous allez vivre une exploration passionnante. Chaque objet possède d'étranges propriétés et les graphismes en 3D, spécialement réussis, ont été salués par la presse anglaise.

GUARDIAN AND BLAGGER
Disquette **170 F**
Encore deux bons jeux d'arcade pour PCW édités par ALLIGATA. Tir à outrance et bon graphisme. Il ne manque que le bruitage, hélas inconnu sur PCW. Avec GUARDIAN, vous pilotez un vaisseau spatial qui défend vos troupes au sol et avec BLAGGER, vous avez un drôle de petit bonhomme qui va on ne sait où.

STARGLIDER
Disquette **285 F**
Jeu d'arcade et de stratégie édité par RAINBIRD. Bon graphisme avec de splendides batailles dans l'espace.

LES JEUX D'AVENTURE

BATMAN
Disq. 8382 **189 F**
Identique à CPC. Voir Jeux d'Aventure.

FORCE IV MISSION DETECTOR
Disq. 8152 **199 F**
Compilation de deux jeux CPC. Voir Jeux d'Aventure.

BOB WINNER
Disquette **240 F**
Voir logiciels pour CPC.

HEADOVER HEELS
Disquette **180 F**
Jeu d'aventure et d'arcade. Bon graphisme, réalisation soignée. Ce logiciel est proposé par OCEAN qui édite les best sellers en Angleterre.

HISTOIRE D'OR
Disquette **249 F**
Voir logiciels pour PC 1512.

THE PAWN
Disquette **285 F**
Scénario solide en anglais accessible. Vous êtes dans un monde étrange et vous acheminez un courrier en subissant des luttes d'influences.

ORPHEE
Disquette **295 F**
Voir logiciels pour CPC.

TOP SECRET
Disquette **295 F**
Voir logiciels pour PC 1512.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORT

LEADER BOARD
Disquette **239 F**
Simulation de golf. Voir logiciels pour CPC.

LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

FRANCK BRUNO BOXING
Disquette **225 F**
Voir logiciels pour CPC.

LES JEUX DE SIMULATION DE PILOTAGE

HEATHROW AIR
Disquette **195 F**
Vous êtes aiguilleur du ciel au célèbre aéroport de HEATHROW. Il ne s'agit pas d'un simulateur de vol, mais d'un simulateur de tour de contrôle. Passionnant. Nécessite méthode et organisation.

STRIKE FORCE HARRIER
Disquette **227 F**
Vous êtes aux commandes de votre HARRIER à décollage vertical. De nombreux indicateurs évoluent sur votre planche de bord : poussée, fuel, vitesse verticale, gyroscope, viseur, altitude, angle, voyants d'alarme, radar aérien, etc... Vous avez des missions de pilotage et d'attaque.

TOMAHAWK
Disquette **225 F**
Ce jeu vous propose de piloter le HUGHES AH 69A APACHE qui est un redoutable tueur de chars. Cet hélicoptère ultra-sophistiqué dispose de 16 missiles supersoniques et d'éclairage laser pour le suivi de la cible. Il est également équipé d'un canon automatique de 30 mm d'une capacité de 1200 coups. L'APACHE possède en plus des dispositifs de vision de nuit. Le meilleur logiciel sur PCW.

LES JEUX DE SOCIETE ET DE REFLEXION

3D CLOCK CHESS
Disq. 8676 **220 F**
Jeu d'échecs pour PCW en 3 dimensions. 3 horloges sont visibles à l'écran. Nombre illimité de niveaux de difficulté. Demandez-nous une démonstration en magasin.

AMSTRAMDAMES
Disq. 8290 **199 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de réflexion.

BRIDGE PLAYER 3D
Disq. 8089 **220 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

COLOSSUS CHESS IV
Disq. 8174 **245 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

GRAPHOLOGIE + BIORYTHMES
Disq. 8076 **199 F**
Identique à CPC. Voir Esotérisme.

TRIVIAL PURSUIT
Disquette **279 F**
Voir logiciels pour CPC.

LES LOGICIELS GRAPHIQUES

ROTATE
Disquette **350 F**
L'objet du programme est principalement l'édition sur imprimante dans une direction jusque là interdite au PCW, l'impression dans le sens normal est également possible. Voyons ce que permet de générer le programme : 4 fontes, les fichiers ASCII. Ce programme, présenté sous forme de menus successifs, donne libre accès à toute partie du programme. On peut donc revenir sur toute option et vérifier illico les manifestations de chacune.

UTILITAIRES de PROGRAMMATION

GENECAR
Disq. 8170 **199 F**
Le PCW n'est pas un ordinateur conçu pour le graphisme à cause des lacunes injustifiées que présente son Basic. La sérieuse maison COBRA SOFT a sorti, avant tout le monde, un logiciel destiné à redéfinir les caractères à votre guise et à pouvoir les utiliser à volonté dans vos propres logiciels.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

ALEX
Disquette **350 F**
Le SYSTEM EXPERT représente la première application opérationnelle de l'intelligence artificielle. C'est un outil qui permet à un expert, dans un domaine particulier, d'approfondir et d'utiliser les connaissances relatives à ce domaine. Son but est de stimuler le raisonnement humain. Il est composé de deux parties : un programme appelé moteur d'interférences et deux bases de connaissances qui faciliteront une approche progressive de cette nouvelle logique. Programme édité par LOGYS.

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Disquette **295 F**
C'est le langage machine à la portée de tous. Ce logiciel est fourni avec un livre copieux. Il vous introduit à la programmation du Z80 en utilisant la méthode du Dr Watson. Aucune connaissance préalable n'est requise. Un assembleur Z80 complet est livré sur cassette et comprend : étiquettes symboliques, directives d'assemblage, chargement/sauvegarde, copie d'écran, insert/delet. L'assembleur permet d'écrire des programmes facilement en langage d'assemblage et les transforment en code machine.

AZERTY
Disquette **250 F**
Apprentissage du clavier du PCW. Edité par le grand spécialiste du logiciel sur PCW, DDI, il s'agit d'une méthode dactylographique assimilable par un débutant.

DR DRAWN
Disquette **649 F**
Logiciel de dessin assisté par ordinateur qui vous propose une large gamme de figures (cercles, polygones, barres, lignes, arcs, textes) et permet de combiner ces figures avec vos propres créations, d'en modifier la taille. Il vous permet d'utiliser une palette de couleurs importante et une large bibliothèque de caractères.

DB COMPILER
Disquette **790 F**
DB COMPILER est un compilateur pour D BASE II. Il traduit votre programme écrit sous D BASE II en un jeu d'instructions proche du langage machine et pouvant être exécuté indépendamment de D BASE II. Il présente les avantages suivants : simplicité d'emploi, pas de redevance, protection du code source, indépendance de D BASE II, accroissement de la vitesse d'exécution, gestion entièrement automatique de la mémoire, facilité de maintenance des programmes source, fonctionne sous CP/M Plus, gestion complète du dispatching des fichiers, calcul sur 30 chiffres. Avec DB COMPILER, votre application fonctionnera plus rapidement et indépendamment de D BASE II.

EXBASIC
Disquette **250 F**
Utilitaire supplémentaire de basic édité par DDI. EXBASIC, c'est la fin des complications. Plus besoin de se torturer les méninges avec des fichiers dans tous les sens. EXBASIC adapte les fonctions les plus utiles du BASIC MALLARD et vous programmez vos dessins à l'aide d'instructions claires comme "circle", "line", "drawn", etc... Comment sauvegarder l'écran sur disquette pour le récupérer tout simplement en n'importe quelle circonstance dans tous vos programmes basic ? "Save" et "load" suffisent. Dessiner point par point, générer des caractères en toutes tailles, sauvegarder des parties d'écran Basic Mallard, c'est celà la puissance d'EXBASIC.

HERAKLIOS
Disquette **350 F**
HERAKLIOS est un utilitaire complet qui permet de faire un plan de votre disque et de localiser les fichiers sur un disque, d'empêcher un effacement involontaire des programmes. C'est aussi un copieur rapide qui peut : copier les secteurs endommagés, non standards ou non formatés, charger et lister des programmes protégés en basic. Toutes les instructions sont fournies sur la disquette avec un menu d'aide. Utilisation simple avec sélection par une seule touche. Compatible 8256/8512.

TELETUTOR CLAVIER
Disquette **495 F**
Le TELETUTOR CLAVIER est un logiciel spécialement conçu pour l'apprentissage clavier du PCW. Il va tout vous expliquer au fur et à mesure de vos besoins, corrigera vos fautes et vous indiquera votre score en nombre de fautes ou en mots par minute, selon l'exercice.

UTILITAIRES d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Le grand domaine du PCW qui est en train de se constituer une très importante bibliothèque de professionnels de qualité. La raison première ? Les prix ultra compétitifs de la machine et des logiciels.

ACT 1
Disq. 8701 **805 F**
Logiciel de création de fiches. Ce logiciel permet la création de n'importe quel fichiers avec en-tête de fiche de 10 zones dont 6 paramétrables. Il permet également l'écriture de lignes de renseignements qui peuvent être liées à un agenda. Très simple d'utilisation.

ALIENOR
Disq. 8110 **1050 F**
La comptabilité ALIENOR, compatible avec le logiciel de Facturation/Stock du même éditeur (Logicys) permet la tenue professionnelle de toute véritable comptabilité. Ce logiciel a pour but d'établir les journaux, extraits de compte, balances, comptes d'exploitation et le grand livre à partir des saisies illimitées d'écritures comptables. De présentation très soignée et parfaitement claire (menus à l'écran) ce logiciel vous donnera une totale satisfaction.

COMPTA GENERALE BILAN
Disq. 8192 **1175 F**
Pratiquement illimité, ce logiciel vous permet de traiter votre comptabilité de façon simple. Une documentation très complète est fournie. De plus, ce logiciel vous permettra lorsque vous le désirerez d'éditer votre bilan. C'est le seul de sa catégorie à le proposer.

D BASE II
Disq. 8450 **790 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DEVIS
Disq. 8150 **1280 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DR GRAPH
Disq. 8696 **649 F**
Identique à CPC. Voir Applications Professionnelles.

DAMOCLES FACTURATION STOCK
Disq. 8232 **1690 F**
La Facturation/Stock de LOGICYS adaptée au PCW. Avec ce logiciel,les PMI-PME peuvent gérer leur stock et facturer. La capacité est variable. Toutefois, un 8512 à 2 disquettes est bien préférable que le 8256 pour l'utilisation de ce logiciel professionnel du niveau de ceux que l'on trouve sur les PC.

GESTION DOMESTIQUE LOGYS
Disq. 8699 **245 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Disq. 8700 **260 F**
Petite gestion de fichiers. Pour une utilisation familiale du PCW. Inutilisable en professionnel.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

POCKET BASE 8256
Disq. 8122 **700 F**
Identique à CPC. Voir Application professionnelle.

POCKET CALC 8256
Disq. 8124 **450 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

QUICK MAILING
Disq. 8166 **790 F**
La solution d'avenir et pour cause : ce logiciel destiné aux PCW affiche des capacités à en faire palir plus d'un. Permettant la création d'un fichier clientèle très important (plus de 1500 clients sur une disquette), la finalité première de ce logiciel est de faciliter incontestablement le publipostage (mailing) par des menus simples. Vous pouvez notamment éditer par client autant d'étiquettes que vous le souhaitez et en imprimant seulement ce que vous désirez. Sa base de travail ? N'importe quel document créé sur Locoscript.

WORDSTAR
Disq. 8652 **890 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

ANALYSE FINANCIERE
Disquette **240 F**
Dirigeants de PME, PMI, analysez la santé de votre entreprise. A partir des éléments fournis par les bilans et les comptes de résultats, il traite un ensemble de calcul de ratios les plus significatifs en matière de gestion financière. Les résultats, présentés de manière simple et compréhensible, seront interprétés grâce à une documentation claire, mais aussi en les comparant aux statistiques officielles fournies par votre branche d'activité. C'est aussi un outil de simulation qui utilise toutes les qualités du tableur pour vous aider à mesurer les conséquences de décisions que vous devez prendre quotidiennement.

DATAMAT
Disquette **590 F**
Gestion de fichiers en français. Vous pouvez créer, modifier, rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Utilisable par un débutant, DATAMAT permet : la recherche avec ou sans index, la recherche multicritères, le tri des fiches en ordre croissant ou décroissant suivant critères, l'impression sur différents types d'imprimantes. DATAMAT est écrit en langage machine et est utilisable conjointement avec TEXTOMAT, le traitement de texte, pour réaliser des mailings.

GESTION D'ASSOCIATION
Disquette **1190 F**
Gestion d'association, de fédération, de sections locales ou départementales pouvant avoir plusieurs branches d'activité. Traitement des adhérents, gestion des cotisations annuelles, journaux, dons, relance, étiquettes, reversement national ou fédéral, gestion intégrée de trésorerie, bilan et cloture annuels.

MODULE CERFA
Disquette **569 F**
Permet d'obtenir le bilan et le compte de résultat conforme aux imprimés CERFA de la liasse fiscale qui doivent être remis à l'administration en fin d'exercice comptable. Les programmes sont élaborés en fonction d'ALIENOR.

NOSTRADABUR
Disquette **490 F**
Superbe logiciel d'aide à la prévision. L'ensemble de ses qualités le feront vite devenir un allié indispensable à votre entreprise, quelle que soit son importance.

PAYE SUR PCW
Disquette **1174 F**
Traitement des paramètres de paye. Bulletins mensuels par catégorie, constitution et édition automatique de journaux mensuels et des déclarations trimestrielles (URSSAF, ASSEDIC, Caisses de retraite et de prévoyance)

OPTICAISSE
Disquette **794 F**
Les fonctions classiques d'une caisse enregistreuse à 20 registres avec accès aux ventes hebdomadaires et mensuelles par famille. Calcule la TVA (4 taux différents) par jour, par semaine, par mois. Gère différents modes de paiement et édite un journal de caisse mensuel.

LOGICIELS POUR PC 1512

LES LOGICIELS BUDGET POUR LE PC 1512

	PRIX HT	PRIX TTC
WORDSTAR 1512 le logiciel de TTX le plus utilisé	750F	889F
SUPERCALC III un tableur graphique performant	750F	889F
REFLEX la base de données analytique de Borland	835F	990F
SIDEKICK l'utilitaire de bureau le plus vendu dans le monde	330F	391F
COMPTABILITE SAARI une des meilleures comptas pour PC	1980F	2348F
FACTURATION STOCK FASSI idéale pour les PME-PMI	1980F	2348F
PAYE GIPSI une paie très complète jusqu'à 500 personnes	1980F	2348F
FRAMEWORK PREMIOR un intégré qui a déjà fait ses preuves sur d'autres PC	990F	1174F
D BASE II PC un produit qui a contribué au développement de la micro (gestion de fichiers)	990F	1174F
COMPTA LPC une bonne comptabilité de base	950F	1126F
GESTION LPC un ensemble complet comprenant la comptabilité analytique, la facturation et le stock	4200F	4981F
GEM WRITE traitement de texte puissant et rapide	990F	1174F
GEM DRAW programme graphique haute qualité révolutionnaire	990F	1174F
GEM WORD CHART pour organiser la présentation de vos idées	990F	1174F
GEM GRAPH permet de réaliser graphiques, histogrammes à partir de données	990F	1174F
GEM DIARY un agenda + un calendrier + un réveil + un index	990F	1174F
GEM FONT EDITOR modifiez les polices de caractères de GEM	990F	1174F
GEM DRAW BUSINESS LIBRARY une bibliothèque de 46 cadres pour Word Chart	429F	508F
GEM PROGRAMMERS TOOL KIT développeurs, entrez dans le monde de GEM	1990F	2360F
GEM FONTS AND DRIVERS PACK le logiciel de recopie d'écran GEM pour imprimantes	429F	508F

LOGICIELS BORLAND

	PRIX HT	PRIX TTC
TURBOPASCAL célèbre version de Pascal par Mr Kahn	995F	1180F
TURBO TUTOR autoformation au Turbopascal	295F	349F
TURBOGAME WORKS outil de programmation pour Turbopascal	595F	705F
TURBO DATABASE TOOLBOX gestion de base de données sous Pascal	595F	705F
TURBO GRAPHIX TOOLBOX création graphique avec Turbopascal	595F	705F
TURBO EDITOR TOOLBOX générateur d'édition pour Turbo Pascal	595F	705F
TURBO JUMBO PACK pack comprenant TP-Tutor-Editor-Toolbox-Graphix	2495F	2959F
TURBO PROLOG version Turbo du langage Prolog	995F	1180F
TURBO LIGHTNING puissant dictionnaire en anglais	995F	1180F
REFLEX WORKSHOP 22 exemples d'applications pour Reflex	695F	824F
REFLEX L'ANALYSTE + REFLEX WORKSHOP	1995F	2366F

LES LOGICIELS CLASSIQUES ET CELEBRES POUR LE PC 1512

	PRIX HT	PRIX TTC
LOTUS I, II, III tableur graphique, base de données	4100F	4862F
SYMPHONY tableur, graphique, base de données, traitement de texte, communications	5700F	6760F
D BASE III version française de la célèbre base de données	7950F	9428F
FRAMEWORK II le célèbre logiciel intégré d'Ashtontate	7950F	9428F
EASY traitement de texte de micropro ultra simple	1695F	2000F
MULTIPLAN II version 65 fois plus puissante du célèbre tableur	2790F	3308F
WORD VERSION 2.0 dernière version de ce performant traitement de texte	3990F	4732F
MULTIPLAN II + SOURIS nouvelle version de Multiplan avec sa souris	4390F	5206F
CHART célèbre logiciel graphique de Microsoft	2990F	3546F
BASOR base de données de Talor	2970F	3523F
LASER PLUS le meilleur programme de Desktop Publishing	4850F	5752F
JENNIFER génère des applications complètes sous D Base III	4950F	5870F
DB REPORT WRITER générateur de rapports pour fichiers D Base III	1450F	1719F
CLICK ART PERSONAL PUBLISHER transforme votre PC en atelier de photocompo	1900F	2250F
SUPER PROJECT superbe gestion de projet en couleurs, compatible avec Supercalc 3	4500F	5337F
TEXTOR le célèbre traitement de texte français	3950F	4684F
OPEN ACCESS II Logiciel intégré professionnel	7900F	9368F
OPEN ACCESS II + LANGAGE DE PROGRAMMATION	9400F	11148F
SUPERCALC 3 version II nouvelle version du tableur intégré	3950F	4684F
SUPER PROJECT PLUS gestion de projets compatible avec Supercalc 3	6900F	8183F
WORD PERFECT version 4.1 traitement de texte haut de gamme	5600F	6641F
EPISTOLE PC traitement de texte complet entièrement français	4400F	5218F
EDILIST gestion de fichiers d'adresse pour Wordstar 2000	695F	824F
WORDSTAR 2000 célèbre traitement de texte de Micropro	5850F	6838F
VERSION BASE PC logiciel français de gestion de bases de données	4950F	5870F
Q ET A logiciel de gestion de données utilisant l'intelligence artificelle	2585F	3065F
INTELLIGENT BACKUP logiciel de sauvegarde disk dur sur disquette	1500F	1779F
THE INSTRUCTOR II apprenez à utiliser votre clavier	490F	581F
PROFESSEUR DOS les commandes du DOS démystifiées	590F	699F
TUTORIAL SET professeur DOS et The Instructor II regroupés	950F	1126F
TYPING INSTRUCTOR cours d'apprentissage à la dactylographie	490F	581F
JAVELIN tableur intégré très puissant - Le produit de l'année aux USA	6950F	8242F
PARADOX base de données utilisant l'intelligence artificielle	7147F	8476F
NORTON UTILITIES V:3.1 la trousse de secours de votre PC	1206F	1430F
R: BASE 5000 base de données très puissante	2990F	3546F
CROSSTALK le standard des logiciels de communication	2281F	2705F
SIDEWAYS pour imprimer les tableaux à l'italienne	678F	804F
PFS FILE + REPORT le plus simple des gestionnaires de fichiers	2051F	2432F

LES JEUX D'ARCADE

BOULDERDASH I
Disquette **120 F**
A la recherche de blocs de diamants, Rockford creuse. La subtilité du scénario et le maniement de BOULDERDASH I ont de quoi satisfaire les amateurs d'arcades.

BOULDERDASH II
Disquette **120 F**
16 nouveaux scénaris par rapport à BOULDERDASH I.

HELLCATACE
Disquette **195 F**
Vous êtes en pleine seconde guerre mondiale. Aux commandes de votre chasseur, vous êtes dans le Pacifique pour traquer les Zéros japonais. Collimateur très réaliste et beaucoup de tirs.

MACADAM BUMPER
Disquette **290 F**
Le flipper de ERE INFORMATIQUE dans toute sa splendeur. Avec MACADAM, on peut jouer ou construire son propre flipper. Graphisme, animation, bruitage, tout y est. Et si vous voulez créer votre propre flipper, tout peut être introduit : facteurs de vitesse, de pente, de sensibilité, effets stromboscopiques et le tout peut être sauvegardé sur disquette.

NINJA
Disquette **99 F**
Enfin un bon logiciel pas cher. NINJA est un jeu d'arcade et de karaté édité par MASTERTRONICS. Beaucoup de réalisme, dans la lignée des logiciels du type Way of the Tiger ou Yar KungFu.

LES JEUX D'AVENTURE

ASTERIX ET LA POTION MAGIQUE
Disquette **249 F**
Il s'agit pour le joueur de réunir les ingrédients pour réaliser la potion. Les décors sont sympathiques et l'animation excellente, mais le joueur aura du mal à réunir les 5 ingrédients.

BOB WINNER
Disquette **240 F**
Un monde inconnu et merveilleux vous attend. Devenez-en le maitre incontesté. Pour cela, vous devez vaincre les puissances mondiales liguées contre vous et défier en combat singulier le champion de chaque puissance. De superbes images digitalisées qui vous entraineront à Londres, Paris et New York.

BRUCE LEE
Disquette **227 F**
Voir logiciels pour CPC.

LE CASQUE DES FORGERONS
Disquette **250 F**
Vous créez vous-même votre personnage (force, sagesse, métier, etc...) qui va ensuite évoluer dans un monde pour lui inconnu où il devra affronter 1000 dangers afin de survivre et d'acquérir de l'expérience. Un jeu de rôles que vous créez de toutes pièces.

HISTOIRE D'OR
Disquette **270 F**
Conquête de l'or, ruée vers l'or, villes fantômes, cowboys, saloons, girls, bons, méchants, poker, goudron, plumes, tous les ingrédients d'un bon western sont réunis dans HISTOIRE D'OR. Entièrement graphique, HISTOIRE D'OR est le premier jeu d'aventure en cinémascope. Tous les coups sont permis pour retrouver le trésor du vieux Ben.

HACKER
Disquette **290 F**
Vous vous êtes branché par erreur sur un système informatique. Vous êtes entrainé dans une passionnante affaire d'espionnage que vous découvrirez peu à peu.

MGT
Disquette **220 F**
Vous prenez les commandes de MGT, le nouveau char sur coussin magnétique. Des boutons, des voyants, des compteurs, vous êtes un super pilote mais gare aux dangers de la mégabase.

ORPHEE
Disquette **240 F**
Voir logiciels pour CPC.

PASSAGERS DU VENT
Disquette **290 F**
Dans un superbe décor, les PASSAGERS DU VENT doivent fuir la traite des noirs. Excellente atmosphère de bande dessinée pour adultes. Beaucoup de caractères sont mis en exercice : appat du gain, barbarie, cruauté, etc... Jeu de rôle également puisque chaque personnage peut avoir une attitude différente en face d'évenements qui l'engagent.

PROHIBITION
Disquette **290 F**
Jeu d'aventure graphique d'INFOGRAMMES, PROHIBITION vous emmenera à Chicago, dans le monde de la pègre en tant qu'inspecteur. Des tueurs à gage sous contrat ont juré d'avoir votre peau. Grand jeu d'aventure policière, palpitant et très bien réalisé.

TOP SECRET
Disquette **340 F**
Encore une bonne aventure policière de chez LORICIEL. Vous êtes transporté malgré vous dans une affaire d'espionnage. Mille pièges vous attendent. Dénouement innatendu. Excellent graphisme.

LE TEMPLE D'APSHAI
Disquette **363 F**
La trilogie complète du TEMPLE D'APSHAI vous fera découvrir 12 niveaux, 568 pièces, 37 monstres terrifiants. La fortune et le secret du Sphinx sont-ils à votre portée ?

TERA
Disquette **220 F**
TERA vous transporte dans un lieu mystique où la magie est maître d'œuvre. Plus de 1000 pièces, des mondes différents, des graphismes en perspectives.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS

CHAMPIONSHIP GOLF
Disquette **290 F**
Jeu de golf très technique. Tout intervient : position des pieds, profil du club, angle d'attaque. A vous de réussir un swing magistral.

SUMMER GAMES
Disquette **245 F**
Les Jeux Olympiques d'été avec les principales épreuves d'athlétisme et de natation. SUMMER GAMES mettra vos joysticks à rude épreuve. Un des jeux de simulation les plus intéressant et varié. A posséder absolument dans votre bibliothèque de logiciels.

WINTER GAMES
Disquette **245 F**
6 épreuves sportives vous attendent aux jeux Olympiques d'hiver : ski, bob, saut, figures de patinage (libres et imposées), ski acrobatique, ski de fond. Le graphisme est très réussi. De 1 à 8 joueurs'

WORLD GAMES
Disquette **285 F**
Encore une simulation de sports où vous participerez à une infinité de disciplines du même style que SUMMER GAMES et WINTER GAMES, les classiques du genre.

MEAN 18
Disquette **245 F**
Beau graphisme, animation 3D pour ce simulateur de golf bien connu des amateurs. Plusieurs niveaux de difficulté. Parcours 18 trous.

LES JEUX DE SIMULATION DE PILOTAGE

DAMBUSTER
Disquette **227 F**
Voir logiciels pour CPC.

F15 STRIKE EAGLE
Disquette **239 F**
7 missions vous amènent à bombarder la Lybie, l'Egypte, la Syrie, le Vietnam, l'Irak et l'Iran. Vous êtes pris à partie par les MIGS 21. Attention aux missiles SAM.

FLIGHT SIMULATOR II
Disquette **455 F**
Le plus célèbre des simulateurs de vol. Vous êtes dans un Cessna monomoteur type FR172 à ailes hautes et vous devez décoller, atterrir, voyager. Décors très réalistes. Assez difficile à maitriser pour les débutants.

JET
Disquette **580 F**
Vous êtes aux commandes d'un chasseur à terre ou embarqué sur un porte-avions. Vous vous battez contre un Mig, vous bombardez des bateaux ennemis. C'est autant un simulateur qu'un jeu d'arcade. Beaucoup d'action et 9 niveaux de difficulté.

PISTOP II
Disquette **245 F**
Voici le premier jeu de course automobile qui vous est exposé. L'écran est divisé en deux parties, chacune a sa propre vue de la piste. Il faudra vous battre pour être le plus rapide au stand de ravitaillement et garder la tête.

SOLO FLIGHT
Disquette **219 F**
Vous êtes au manche d'un avion Wright de l'époque de Lindbergh. Vous voyez votre avion évoluer et la tableau de bord est très réaliste. Nombreuses conditions de vol différentes et beaucoup de voyages différents.

SPITFIRE ACE
Disquette **195 F**
Voir logiciels pour CPC.

LES JEUX DE REFLEXION

BACKGAMMON
Disquette **250 F**
9 niveaux de difficulté. Vous pouvez soit rencontrer un adversaire, soit la machine, soit regarder la démonstration. Impossible de faire des déplacements incorrects. Possibilité de revisualiser le dernier coup joué.

CHESS
Disquette **280 F**
Excellent jeu d'échecs. Entrées classiques, développements intéressants. Vous trouverez en face de vous un adversaire coriace. 10 niveaux de jeu.

ECHECS 3D
Disquette **219 F**
Excellent jeu français de chez FIL. Toutefois, vous n'avez accès aux 3D qu'avec le moniteur couleur. Commandes faciles mais logiciel très puissant et rapide qui comblera d'aise les amateurs du genre.

GAMEWORKS
Disquette **290 F**
Compilation de 3 jeux : échecs, bridge, morpion et leur code source. GAMEWORKS vous révèlera les secrets de la théorie des jeux. Possibilité d'écrire vos propres jeux.

MAITRE DES MOTS
Disquette **260 F**
4 jeux : mots croisés, anagramme, une lettre chasse l'autre et lettres placées. Ce logiciel utilise plus de 62.000 mots comprenant les noms, les adjectifs, les verbes (à tous les temps et tous les modes) ainsi que les abréviations courantes.

SHANGAI
Disquette **215 F**
Comme pour le jeu du Mahjong, vous devez composer des paires correspondantes à partir de 144 dominos appartenant à 7 suites différentes et empilées sur une pyramide en forme de dragon, tout en soutirant les dominos au terrible dragon.

LES JEUX DE STRATEGIE

THE ANCIENT ART OF WAR
Disquette **290 F**
Ce jeu, inspiré par "L'art de la guerre" de Sun Tzu (400 ans avant JC) vous amènera à travers 11 batailles différentes afin d'y faire la preuve de votre habileté. Vous pouvez également créer vous-même de nouvelles situations.

CONFLIT VIETNAM
Disquette **270 F**
Très beau jeu de stratégie et d'arcade pendant le conflit vietnamien. Les Vietcongs sont des adversaires redoutables. Parviendrez-vous à les vaincre ?

CRUSADE IN EUROPE
Disquette **270 F**
Du 6 juin 1944 à la bataille des Ardennes, cette simulation va vous faire revivre les heures les plus riches de l'histoire.

DECISION IN THE DESERT
Disquette **270 F**
24 octobre 1941, Afrique du Nord, 300 tanks ennemis arrivent. Soudain, le ciel s'obscurcit. La bataille d'El Alamein commence... Beaucoup d'action dans cette simulation en temps réel. Tanks, artillerie, attaques aériennes, tout y est.

DESTROYER
Disquette **249 F**
Superbe simulation de guerre sous-marine contre les navires japonais. Très réaliste. Il ne manque que l'odeur de l'acide des batteries et du gasoil répandu par ce tanker percé...

LES LOGICIELS EDUCATIFS

CALCUL CE 2
Disquette **350 F**

CALCUL CM 1
Disquette **350 F**

CALCUL CM 2
Disquette **350 F**

ENTREE EN 6e - CALCUL
Disquette **240 F**
Logiciels EUROGICIEL. Voir logiciels pour CPC.

LA DROITE
Disquette **499 F**
Ce logiciel permet de se familiariser avec les différents éléments qui définissent une droite dans un plan muni d'un repère. Vous pouvez définir une ou plusieurs droites et les représenter dans un repère. Bien faire les exercices.

FACTORISATION
Disquette **499 F**
Excellent logiciel éducatif du spécialiste HATIER. Au choix : apprentissage de la factorisation qui décortique la solution ; des exercices qui donnent directement la solution. Très bon apprentissage du niveau 4e et 3e.

GRAMMAIRE CE 2
Disquette **350 F**

GRAMMAIRE CM 1
Disquette **350 F**

GRAMMAIRE CM 2
Disquette **350 F**

ENTREE EN 6e - GRAMMAIRE
Disquette **240 F**
Logiciels d'EUROGICIEL. Voir logiciels pour CPC.

MATHS EN 3e ET 4e
Disquette **920 F**
Logiciel de chez HATIER. Compilation de la droite etde la factorisation. Permet de se familiariser ou de réviser les points essentiels du BEPC. Très bon cours et nombreux exercices pour 4e et 3e.

LES UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

ADDE GRAPH
Disquette **1174 F**
ADDE GRAPH est une version simplifiée du fabuleux logiciel de représentation graphique DHG2 de chez ADDE MARKETING. Il offre le choix entre 10 familles graphiques et pas moins de 20 options de présentation à l'écran. Il travaille avec des échelles logarythmiques et, le cas échéant, avec deux séries de données indépendantes en abscisse et en ordonnée. De plus, il est possible de substituer aux banales lignes et barres des symboles personnalisés. ADDE GRAPH s'adresse aux professionnels pour qui les graphiques ne se résument pas à la fabrication d'une courbe.

AZERTYCIEL
Disquette **699 F**
Logiciel pour apprendre la dactylographie. Nombreux exemples. Cours complet de chez ORD'ASSIST.

QUICK BASIC
Disquette **1174 F**
L'un des premiers avantages de QUICK BASIC, édité par MICROSOFT, est d'être 100 % compatible avec le GW BASIC. Avec QUICK BASIC, vous pouvez réaliser un programme grâce à un éditeur de texte intégré qui transforme QIUCK BASIC en traitement de texte. A la différence de GW BASIC où le listage d'un programme se fait 25 lignes par 25 lignes, QUICK BASIC permet de se déplacer dans un programme comme dans un texte. QUICK BASIC ressemble par beaucoup de points à un PASCAL.

LES LOGICIELS D'APPLICATION PROFESSIONNELLE

EVOLUTION SUNSET
Disquette **1174 F**
C'est un traitement de texte qui travaille sous l'environnement graphique GEM et qui est donc idéal pour la PC 1512. Il utilise des menus déroulants, les fenêtres et la souris. Le texte apparait dans une fenêtre dont vous pouvez changer la taille et l'emplacement. Vous pouvez travailler sur 4 textes simultanément, ce qui vous permet de les comparer et de passer une partie de texte sur un autre. Les menus déroulants autorisent

un grand nombre d'options dont les changements de style et de taille des caractères. Des règles permettent de définir le format des paragraphes, la présentation des pages pourra être soignée avant impression grâce à une vue réduite. Parmi les utilitaires intégrés, on trouve un glossaire, un courrier sélectif, une coupure de mots et la possibilité d'insérer des dessins, des graphes dans le texte.

EPISTOLE PC JUNIOR
Disquette **1174 F**

EPISTOLE PC est un traitement de texte. On accède à de nombreuses fonctions par un menu en arborescence. On remarque la possibilité de faire des césures, des tabulations à droite, à gauche et numériques qui permettent à l'aide de caractères graphiques de faire de beaux tableaux. EPISTOLE permet aussi de faire du mailing.

WINDOWS
Disquette **1411 F**

WINDOWS de MICROSOFT est un super système d'exploitation avec lequel plusieurs logiciels sont capables de fonctionner parallèlement. Vous trouverez dessus une pendule analogique, un reversi, un logiciel de dessin inspiré de MacPaint, une calculatrice et surtout un super traitement de texte. Premier avantage : le TTX est graphique, à savoir que ce qui est imprimé est vraiment ce qui apparait à l'écran. Vous pouvez même introduire un dessin à partir du logiciel graphique en plein milieu d'un texte. Un prix très intéressant pour un incroyable traitement de texte.

MULTIPLAN JUNIOR
Disquette **699 F**

C'est en fait la première version de MULTIPLAN datant de 3 ans. Ce célèbre tableur n'est plus à décrire' MULTIPLAN JUNIOR vous offre des réponses à toutes vos hypothèses. Lorsque vous changez un chiffre, toutes les valeurs affectées par la modification sont immédiatement recalculées. Possibilité de relier plusieurs feuilles de calcul popur travailler avec des modèles de tailles quasiment illimitées. De puissantes fonctions mathématiques, statistiques et financières pour résoudre les problèmes les plus complexes. Des options pratiques de mise en forme, alignement du contenu des cellules, largeur de colonne variable et mise en forme globa!e. Jusqu'à 8 fenêtres sur l'écran pour afficher simultanément plusieurs parties d'une feuille de calcul.

VP PLANNER
Disquette **1174 F**

C'est la réplique de LOTUS 1-2-3 pour le quart du prix de ce dernier. Il permet d'offrir 6 fenêtres à l'écran, de créer des macrocommandes et d'imprimer des graphes sans faire appel à un programme utilitaire. De la famille des tableurs, VP PLANNER constitue un excellent achat pour élaborer des comptes prévisionnels, budgets et autres analyses financières.

FOX BASE PLUS
Disquette **3439 F**

C'est un système de gestion de base de données compatible avec D BASE II. C'est en quelque sorte une amélioration du D BASE II d'Ashton Tate : rapidité, compilateur, ce logiciel est très puissant : 1 millions d'heures d'enregistrement, dix zones de travail séparées ce qui permet 10 fichiers utilisables simultanément, index de 100 caractères et 4096 variables mémoire. Idéal pour les grandes applications.

WORD JUNIOR
Disquette **1174 F**

Ce traitement de texte de MICROSOFT est la première version de WORD. Il reprend toutes les fonctions du célèbre TTW. Ses caractéristiques sont simplicité, rapidité, convivialité. Vous visualisez à l'écran ce que vous imprimez. WORD JUNIOR offre le guide en ligne, l'usage de la souris, les déplacements de texte, 8 fenêtres avec affichage des différentes parties du texte, les tabulations et un glossaire.

LES JOURNAUX SUR DISQUETTE et LES LOGICIELS DOMAINE PUBLIC

ALBUM 101 ABSOFT
Disquette **198 F**

12 excellents utilitaires de chez AB SOFT Domaine public. Graph, Dosedit, Ouestu, Randisc, Ecranoff, Dactylo, Fred, Cover Clavier, PC Boss, PC Window, MS Pool.

ALBUM 102 AB SOFT
Disquette **198 F**

8 très bons jeux d'arcade de chez AB SOFT Domaine public. Packman, FS, Camel, Spacecom, Flipper, Baby, Pango, Snake, Frogger.

ALBUM 103 AB SOFT
Disquette **198 F**

7 très bons jeux d'arcade du domaine public édités par AB SOFT. Jump Joe, 3 Démons, Striker, Paratroopers, Donkey, Lander, Kong.

ALBUM 104 AB SOFT
Disquette **198 F**

9 jeux de réflexion du domaine public édités par AB SOFT. Castle, Maxit, Tic-Tac 3D, Chess 88, Hidesinic, Monopoly, Othello, La Vie, Yams.

ALBUM 105 AB SOFT
Disquette **198 F**

21 logiciels de création sonore et graphique du domaine public édités par AB SOFT. Piano, Juke Box, JSB, Magdalen, Solfegietto, Music, Hatdance, Will Tell, Bruitages, Tune, Sound, Speech, Space, City Ball, Horloge, Kaleidoscope, String, Art Circle, Pattens.

ALBUM 106 AB SOFT
Disquette **198 F**

11 logiciels utilitaires du domaine public. Voir, Search, Sweep Pshift, Capnum Move, Alter, V Tree, Waitn, Arc, Help.

ALBUM 107 AB SOFT
Disquette **198 F**

13 passionnants utilitaires du domaine public. Tests, Kolor, Ced, Squish, Crossref, DD Date, MX Set, F Date, Set PRN, Perfs ICIP, Combre, Sort, It.

ALBUM 108 AB SOFT
Disquette **198 F**

15 logiciels utilitaires du domaine public. Speedup, Syslock, Catutil, Dispark, Hotkey, Peacock, Global, CPY, V Type, CV, Hide, FIXWS, Autofile, Free.

ALBUM 109 AB SOFT
Disquette **198 F**

11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC Util, D Path, Sideways, Swap, SQ/Use, Copydisc, SP, Rendir, Lock, Sysfire, Open.

ALBUM 110 AB SOFT
Disquette **198 F**

11 logiciels utilitaires du domaine public. Subst, Soir 50, Merce, Size, Miniks, Ajust, Cistax, PQ ASC II, LPTX, XDEL, TFL.

ALBUM 111 AB SOFT
Disquette **198 F**

Compilation de 11 jeux du domaine public : Kamikaze, Frog Compte, Attack, Anagram, Note, Pad, Notepad, Scramble, Spinout, Foneword, Dosamatic, Tour d'Hanoï.

ALBUM 112 AB SOFT
Disquette **198 F**

Ensemble de logiciels du domaine publiuc qui permettent de créer des présentations de qualité ainsi que des images, de les organiser, d'effectuer une présentation entière automatique. PC Pen, DAO, Camera, Prepare, Present.

LIBRAIRIE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC
Micro Application Nº 1

C'est le livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...)

Code 8828 **149 F**

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464
Micro Application Nº 2

Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.

Code 8826 **129 F**

LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS
Micro Application Nº 3

Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, algorythmes complexes). Principaux thèmes abordés : les bases de la programmation, bit, octet, ASCII, instructions du basic, organigrammes, les fenêtres, programmes sur basic plus poussés, le programme et menus. Comprenant de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.

Code 8818 **149 F**

AMSTRAD, OUVRE TOI
Micro Application Nº 4

Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments nécessaires pour developper vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.

Code 8827 **99 F**

JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER
Micro Application Nº 5

Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sur, des programmes tout prêts à être tapés.

Code 8824 **129 F**

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application Nº 6

Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, controleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.

Code 8823 **249 F**

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application Nº 7

Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programmeur assembleur moniteur et désassembleur.

Code 8822 **129 F**

GRAPHISME ET SON DU CPC
Micro Application Nº8

L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utilitaires. Contenu : bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et chaines, représentation multicouleurs, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, miniorgue, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.

Code 8820 **129 F**

PEEKS ET POKES DU CPC
Micro Application Nº 9

Comment exploiter à fond son CPC à partir du basic ? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres call... Vous saurez aussi comment protéger la mémoire, calculer en binaire.. et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du basic au puissant langage machine.

Code 8821 **99 F**

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC
Micro Application Nº 10

Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 6128. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMDOS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 6128.

Code 8835 **149 F**

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES Amstrad CPC
Micro Application Nº 11

Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmateur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.

Code 8709 **199 F**

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD
Micro Application Nº 12

Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maitrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).

Code 8751 **149 F**

DES IDEES POUR LE CPC
Micro Application Nº 13

Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)

Code 8832 **129 F**

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128
Micro Application Nº 14

Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique

Code 8791 **149 F**

L'ASSEMBLEUR de L'AMSTRAD
PSI

L'assembleur de l'AMSTRAD s'adresse à vous, possesseurs de CPC 464 et 664, qui avez une bonne pratique du basic et souhaitez programmer votre CPC en langage machine. Vous vous initierez aux principes de l'assembleur du Z80, puis vous utiliserez son jeu d'instruction. De nombreux exemples et exercices sont fournis pour vous aider à programmer aussi facilement en code machine qu'en basic.

Code 8713 **105 F**

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128
PSI

Débutants en informatique ou nouvel acheteur d'un CPC, ce livre propose de vous initier au basic AMSTRAD et d'apprendre à programmer votre micro afin d'utiliser au mieux ses possibilités graphiques et sonores. De nombreux exercices vous aideront à assimiler les mots clés du basic AMSTRAD, les messages d'erreur, etc...

Code 8725 **115 F**

LES EXERCICES BASIC POUR AMSTRAD
PSI - 1er volume

Quoi de mieux qu'un exercice pour se graver en mémoire les multiples instructions et commandes basic AMSTRAD ? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En première partie : énoncé du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie, solution du problème, variables utilisées, commentaires.

Code 8849 **130 F**

BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128
PSI 2e volume

Programmes et fichiers, cet ouvrage vous propose de mettre en pratique tout ce que vous savez du basic des CPC grace à des programmes graphiques qui vous feront apprécier la qualité de la haute résolution, des programmes de gestion de fichiers qui vous permettront de réaliser par exemple l'édition d'étiquettes, des jeux qui vous étonneront, des programmes éducatifs.

Code 8851 **95 F**

BASIC Plus, 80 ROUTINES pour AMSTRAD
PSI

Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic Amstrad, découvrir Basic Plus.

Code 8825 **100 F**

102 PROGRAMMES pour AMSTRAD
PSI

Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.

Code 8805 **120 F**

AMSTRAD EN FAMILLE
PSI

40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogoie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, le bricolage... Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.

Code 8779 **120 F**

SUPER JEUX AMSTRAD
PSI

50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les motos lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans le "le Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiercé", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.

Code 8847 **120 F**

CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128
1er volume - Système de base **PSI**

Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Clefs pour l'Amstrad" est un mémento qui, par son système spirale s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un recueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc.

Code 8845 **140 F**

LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664
PSI

TOME 1.- Ce livre dévoile au lecteur la face cachée de son ordinateur: étude complète des circuits internes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VAR PTR génératrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le traçage de rectangles et de cercles, de coloriage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.

Code 8719 **120 F**

AMSTRAD JEUX D'ACTION
SYBEX

Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action : Tank, Trace, DCA, Blitz, Squash, Alphabet, Numerix, Atterrissage, Parachute, Exocet, Micropède, Robot, Ramasse-Miettes, Slalom, Chasse au Canard, Poursuites, Casse-Briques, Crabes

Code 8830 **58 F**

AMSTRAD 1ers PROGRAMMES
SYBEX

Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleurs, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en Basic. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quel que soit votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.

Code 8846 **108 F**

AMSTRAD 56 PROGRAMMES
SYBEX

Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, seuil de rentabilité. Immobilier : bilan d'une hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement accéléré. Analyse de données : moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Education : entraînement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.

Code 8844 **82 F**

AMSTRAD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES
SYBEX

4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation, dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre est également un ouvrage d'initiation pour ceux qui ne connaissent pas ces sciences humaines.

Code 8743 **108 F**

AMSTRAD, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR
SYBEX

Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du micro-processeur Z80 sont décrites, accompagnées d'exemples de sous-programmes.

Code 8736 **108 F**

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME
SYBEX

L'Amstrad possède des qualités graphiques étonnantes et offre de nombreuses instructions permettant de réaliser des applications très performantes. Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique. Les programmes fonctionnent sur les 3 CPC.

Code 8841 **108 F**

AMSTRAD CP/M 2,2
SYBEX

Le CP/M est le système d'exploitation le plus répandu des micro professionnels. Ce livre décrit la version disponible sur 464,664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien établie. Elle concerne : l'éditeur ED, l'assembleur ASM, le programme de mise au point DDT. Un chapitre est consacré au programme de gestion des périphériques PIP. Toutes les commandes sont présentées par ordre alphabétique et décrites en détail avec la liste de leurs paramètres.

Code 8857 **128 F**

GUIDE DU CP/M
SYBEX

Cet ouvrage est un texte de référence. Il ne s'adresse pas qu'au possesseur d'Amstrad. Sur 300 pages, il propose aux débutants une méthode d'apprentissage simple du CP/M. Clair, concis, facile à lire, ce guide deviendra l'outil de référence de tout utilisateur du CP/M.

Code 8834 **148 F**

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128
Micro Application Nº 15

Pour ceux qui viennent d'acquérir un CPC 6128 et qui ont une notice en anglais. En effet, certains magasins ayant acquis leurs machines ailleurs que chez AMSTRAD FRANCE ont reçu des notices en anglais. Ce livre peut servir de mode d'emploi.

Code 8836 **99 F**

TECHNIQUES ET PROGRAMMATION DE JEUX
SYBEX

Cet ouvrage contient des programmations de jeux accompagnées d'une analyse pédagogique. De quoi comprendre, en s'amusant, la réalisation des jeux sur ordinateurs AMSTRAD.

Code 8718 **98 F**

PROGRAMMES POUR AMSTRAD
Cedic Nathan

Jouez, travaillez, programmez sur AMSTRAD. Réalisez vous même un synthétiseur musical ou un générateur de courbes et de graphiques. Chaque listing est accompagné de commentaires détaillés pour modifier ou améliorer vos programme.

Code 8722 **89 F**

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Micro Application

Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant à la programmation.

Disq. Code 8850 **295 F**
Cassette Code 8848 **195 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128
Micro Application Nº 17

Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, programme de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui venlent en tirer le maximum.

Code 8745 **129 F**

LA BIBLE DU 6128
Micro Application Nº 16

Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels. C'est ce que vous offre la Bible, outil indispensable pour tous ceux qui veulent faire des analyses du système d'exploitation, du processeur, des routines, etc... Tirez le maximum de votre machine.

Code 8811 **199 F**

PROGRAMMES ET APPLICATIONS EDUCATIFS SUR CPC
Micro Application Nº 19

Un recueil complet de programmes et d'applications éducatifs prêts à fonctionner sur CPC : mathématiques, chimie, économie, hist./géo. Ce livre est particulièrement destiné aux lycéens.

Code 8710 **179 F**

LE GRAND LIVRE DU BASIC
Micro-Application

Il vous permettra d'exploiter à fond le basic théorique et pratique. Vous y trouverez les bases de la programmation puis les domaines professionnels.

Code 8734 **149 F**
avec disquette d'accompagnement **249 F**

BIEN DEBUTER SUR VOTRE PCW
Micro Application

AMSTRAD 8256 et 8512. Apprenez à l'utiliser. Découvrez peu à peu le traitement de texte "Locoscript", l'utilisation du CP/M puis la programmation sous Basic Mallard. Exploitez au mieux les capacités du PCW.

Code 8868 **129 F**

GRAPHISME EN 3 DIMENSIONS
SYBEX

Représenter des polyédres, des surfaces, vois des objets plus complexes en trois dimensions sur votre écran. Les listings sont accompagnés de nombreuses figures et organigrammes. Vous parviendrez à promener votre écran comme une caméra dans un labyrinthe diabolique.

Code 8837 **148 F**

LIBRAIRIE AMSTRAD

LOCOSCRIPT SYBEX
Ce livre est une introduction au traitement de texte LOCOSCRIPT de PCW. Par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide pour une meilleure utilisation de ses fonctions.
Code 8861 **1108 F**

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR
SYBEX
Un ouvrage destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine. Il présente des méthodes de programmation en Assembleur Z80 accompagnées de nombreux exemples, de programmes et d'applications.
Code 8717 **148 F**

ROUTINES EN ASSEMBLEUR SYBEX
Routines en assembleur pour AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Leur description est accompagnée d'une étude détaillée des principes de mise en œuvre de sous-programmes en assembleur.
Code 8721 **98 F**

ASTROCALC SYBEX
A partir de ce livre, établissez vous-même vos calculs, vos comparaisons de thèmes astrologiques grâce à des programmes en basic.
Code 8833 **148 F**

GAGNEZ AUX COURSES SYBEX
Ce livre vous explique comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course de manière rationnelle et rapide. Les appréciations personnelles, les pronostics, les statistiques et les fichiers de chevaux.
Code 871193 **128**

GUIDE DU BASIC ET DE L'AMDOS
SYBEX
Ce guide est un dictionnaire complet du basic AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée, commentée par des exemples de programme.
Code 8793 **128 F**

MULTIPLAN POUR L'ENTREPRISE
SYBEX
Apprenez l'utilisation de MULTIPLAN avec une série d'exercice, un guide de référence, toutes les commandes MULTIPLAN et quinze exemples d'utilisations dans les divers domaines de la gestion. Ce livre divisé en trois parties facilité une meilleure utilisation du logiciel.
Code 8728 **172 F**

D BASE II INTRODUCTION SYBEX
Introduction à D BASE II permet aux lecteurs mêmes débutants, d'aborder la programmation et toutes les fonctions dans la création d'une base de données.
Code 8732 **188 F**

D BASE II APPLICATIONS SYBEX
Ce livre permettra à tous les possesseurs de D BASE II de mieux exploiter leurs logiciels. Tous les aspects de son utilisation sont abordés de façon concrète à l'aide d'exemples.
Code 8731 **168 F**

WORDSTAR APPLICATIONS SYBEX
Tirer le meilleur parti de ce traitement de texte. Avec ce livre, de nombreuses applications de façon très détaillée vous permettent de progresser sans effort.
Code 8730 **168 F**

CPM PLUS 6128/8256 PSI
Ce livre vous apprend à vous servir de l'éditeur, à copier, protéger ou lister un fichier, formater ou dupliquer sur disque. Une aide précieuse pour profiter à fond du CP/M.
Code 8838 **100 F**

SUPER GENERATEUR DE CARACTERES PSI
Un recueil de graphiques très variés, personnages, animaux, objets divers et éléments de jeux d'aventure pour que tout utilisateur AMSTRAD puisse aussi illustrer ou animer ses programmes.
Code 8739 **140 F**

PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD PSI
Apprenez à maîtriser la photographie sur un AMSTRAD à travers de nombreux programmes basic pour régler vos flashes, calculer le temps de pose. Un ouvrage intéressant pour tous les passionnés de la photo.
Code 8759 **150 F**

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR PSI
Pour concevoir et améliorer le graphisme en assembleur, vous apprendrez à le maîtriser grce à de nombreux programmes commentés dans ce livre.
Code 8715 **145 F**

TURBO PASCAL PSI
Le TURBO PASCAL est l'une des versions les plus répandues et d'une rapidité exceptionnelle. Un ouvrage très complet avec de nombreux conseils de programmation pour tout utilisateur de ce langage.
Code 8858 **135 F**

3 ETAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE PSI
Ce livre vous dévoile l'intelligence artificielle de façon simple et pratique grâce à des exemples et 27 programmes basic. Utilisez toutes les ressources de votre AMSTRAD.
Code 8866 **160 F**

AMSTRAD A L'ECOLE PSI
21 programmes en basic, pratiques pour aborder ou réviser les matières principales des classes primaires : éveil, calcul, français, jeux éducatifs. De l'âge de cinq ans à douze ans.
Code 8724 **120 F**

AMSTRAD EN MUSIQUE PSI
Ce livre vous aide à réaliser vos séquences musicales en vous appuyant sur des instructions basic que possède l'AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128.
Code 8864 **168 F**

BASIC AMSTRAD Méthode pratique
TOME 1 - Vous, débutant, qui souhaitez poussez votre AMSTRAD à son meilleur niveau, découvrez ce livre. Grâce à de nombreux exemples sur toutes les bases : gestion des interruption en basic, programmes de graphisme, etc..., il vous fera dévouvrir la rapidité exceptionnelle d'exécution de l'AMSTRAD.
Code 8839 **105 F**

CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR CPC PSI
Les programmes de dessin et d'animation sont écrits en basic et en assembleur Z80. Pour toute personne désireuse de développer ses connaissances techniques et leur sens créatif.
Code 8716 **110 F**

CLEFS POUR D BASE II ET III PSI
Un ouvrage idéal destiné aux cadres d'entreprise qui souhaitent utiliser efficacement D BASE II et D BASE III. Entre autres : exemples d'application, propositions de programmes de tris, traitement d'erreurs, liste des fonctions et commandes de D BASE. Permet une meilleure utilisation de ce logiciel.
Code 8726 **285 F**

CLEFS POUR AMSTRAD TOME 2, Système Disque PSI
Ce deuxième mémento se concentre plus particulièrement sur le système disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés. Le deuxième partie est consacrée aux possesseurs de PCW 8256.
Code 8840 **155 F**

PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD PSI
Cet ouvrage s'adresse aux lecteurs qui veulent étudier en détail la gamme complète des périphériques de vos CPC, à utiliser les disques en accès séquenciel et en accès direct, ceci vous permettra de maîtriser la manipulation de fichiers dans vos applications.
Code 8707 **120 F**

JEUX ET AVENTURE AMSTRAD
SYBEX Code 8883 **128 F**

MINITEL ET MICRO ORDINATEUR
SYBEX Code 8876 **110 F**

GUIDE DU LOGO
SYBEX Code 8873 **128 F**

AMSTRAD : TURBO PASCAL
SYBEX Code 8872 **148 F**

INTRODUCTION AU TURBO PASCAL
SYBEX Code **198 F**

BIBLE DU GRAPHISME
MICRO-APPLICATION Code 8775 **199 F**

LE LIVRE DU LOGO
MICRO APPLICATION 18 Code 8764 **149 F**

PCW 8256 / 8512

GESTION SUR AMSTRAD PCW
PSI Code 8750 **175 F**

CLEFS POUR AMSTRAD PCW
PSI Code 8767 **215 F**

LE GRAND LIVRE DU PCW
Pour utiliser au mieux le LOCOSCRIPT, le CP/M et le Basic MALLARD. Il vous permettra d'écrire des routines d'édition, un générateur de masque de saisie, des routines de tri et une gestion de fichiers.
Code 0000 **179 F**

PC 1512

GUIDE DE L'UTILISATEUR PC 1512
SYBEX Code 8875 **128 F**

GUIDE BASIC 2 PC 1512
SYBEX Code 8874 **128 F**

DOS PLUS PC 1512
SYBEX Code 8788 **128 F**

MS DOS, GUIDE DU PROGRAMMEUR
SYBEX Code 8787 **248 F**

PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR
SYBEX Code 8086/8088 **268 F**

LIVRE DU BASIC 2, PC 1512
MICRO APPLICATION Code 8766 **179 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR PC 1512
MICRO APPLICATION Code 8778 **179 F**

TRUCS et ASTUCES POUR TURBO PASCAL
MICRO APPLICATION Code 8762 **149 F**

DU BASIC AU TURBO PASCAL POUR PC
MICRO APPLICATION Code **199 F**

ECRANS ET FICHIERS EN LANGAGE C POUR PC
MICRO APPLICATION Code 8777 **199 F**

GUIDE DE REFERENCE TECHNIQUE POUR PC 1512
MICRO APPLICATION Code 8763 **249 F**

DOS PLUS SUR AMSTRAD PC
PCV Diffusion - PSI Code 8780 **145 F**

GEM SUR AMSTRAD PC
PCV Diffusion - PSI Code 8784 **185 F**

CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC
PCV Diffusion - PSI Code 8786 **195 F**

D BASE ET SES FICHIERS D BASE III et III Plus
PCV Diffusion - PSI Code 7516 **185 F**

MS DOS PAS A PAS
PCV Diffusion - PSI Code 8880 **135 F**

CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES
PCV Diffusion - PSI Code 8879 **195 F**

LIVRE 1 - BASIC 2
AMSTRAD

EDITIONS PSI

- **Dictionnaire du Basic IBM** .... 195 F
- **Techniques de Basic sur IBM/PC** .... 180 F
- **Disquette "Techniques de Basic sur IBM/PC"** .... 215 F
- **Gestion de données et fichiers sur IBM/PC et compatibles** .... 170 F
- **Au cœur de l'IBM/PC** .... 120 F
- **Disquette "Gestion de données et fichiers sur IBM/PC"** .... 215 F
- **Assembleur 8088 de l'IBM/PC** . 250 F
- **Assembleur 8088 et BIOS de l'IBM/PC** .... 175 F
- **Multiplan version 2 par l'exemple pour PC** .... 150 F
- **50 modèles Multiplan, gérer sur IBM/PC** .... 130 F
- **Exploitation d'enquêtes sur IBM/PC** .... 120 F
- **Introduction à l'analyse financière sur Multiplan pour PC** .... 110 F
- **Comptabilité sur IBM/PC et compatibles (+ disquette)** .... 385 F
- **Turbo Pascal sur IBM/PC** .... 165 F
- **Le relationnel sur IBM/PC** .... 150 F
- **Clefs pour Word 2 pour PC et compatibles** .... 200 F
- **PC, Modems et Serveurs** .... 210 F
- **Télécommunications sur IBM/PC** .... 140 F
- **Basic et ses fichiers Tome 1** ..... 110 F
- **Basic et ses fichiers Tome 2** ..... 105 F
- **Clefs pour D Base et III** .... 285 F
- **Clefs pour Lotus I, II, III** .... 130 F
- **Clefs pour MS-DOS versions 2 et 3** .... 190 F
- **Clefs pour Multiplan, version 2.0** .... 105 F
- **Clefs pour Open Access** .... 280 F
- **Clefs pour Textor** .... 185 F
- **Clefs pour Word II sur PC** .... 200 F
- **D-Base III en 12 commandes** ..... 95 F
- **Ecrire en D-Base II et III** .... 195 F
- **Introduction à l'informatique de gestion par Turbo Pascal** .... 200 F
- **Le langage de recherche de D-Base III** .... 95 F
- **Le livre de Framework** .... 150 F
- **Le livre de Lotus I, II, III, version II** .... 195 F
- **Le livre de MS/PC-Dos** .... 130 F
- **MS-DOS pas à pas, versions 2 et 3** .... 135 F
- **Plus loin avec D-Base III** .... 95 F
- **Clefs pour PC et compatibles** ... 195 F
- **Programmer en D-Base III et III+** .... 185 F
- **Super Jeux PC et compatibles** . 120 F

EDITIONS SYBEX

- **Programmation en assembleur du 8086/8088** .. 198 F
- **Programmation du 8086/8088** .... 198 F
- **Guide de MS-DOS** .... 198 F
- **Introduction à Lotus I, II, III** ...... 148 F
- **Lotus I, II, II - Programmation des macro-commandes** .... 198 F
- **Lotus I, II ,III pour l'entreprise** .... 178 F
- **Multiplan pour l'entreprise** ...... 148 F
- **Visicalc pour l'entreprise** .... 148 F
- **Visicalc Applications** .... 148 F
- **Introduction à D-Base II** .... 178 F
- **Introduction à D-Base III** .... 198 F
- **Applications D-Base II** .... 148 F
- **Graphiques sur IBM/PC** .... 148 F
- **IBM/PC - Guide de l'utilisateur** .. 78 F
- **IBM/PC 66 programmes Basic** .... 78 F

NOUVEAUTES

PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR 68000 SUR ATARI ST
CEDIC NATHAN
Pour ATARI. Le microprocesseur 68000 est ici présenté en détail : jeux d'instructions, adressage, implantation en mémoire sur les modèles ATARI. Les routines d'exploitation GEM sont ensuite décrites et utilisées dans plusieurs programmes d'application. Cet ouvrage, présenté de façon très progressive, intéressera tous les programmeurs sur ATARI, débutants ou chevronnés.
119 F

LE LIVRE DU MS-DOS 3.10
CEDIC NATHAN
Pour PC. Les programmeurs de MICROSOFT ont écrit le MS-DOS. Appelé parfois PC-DOS pour l'IBM PC, le MS-DOS est maintenant le système d'exploitation standard de plus de 500 microordinateurs. Voici pour la première fois une présentation approfondie du logiciel dont le rôle est d'indiquer à votre ordinateur comment il doit opérer.
265 F

LE GUIDE LOTUS/SYMPHONY
CEDIC-NATHAN
Pour PC. Le guide Lotus/Symphony a été écrit par des collaborateurs de LOTUS, la société qui a développé 1.2.3, Symphony et Jazz, les plus vendus des logiciels professionnels. Ce guide sera pour l'utilisateur débutant la meilleure initiation à Symphony. Les nombreuses copies d'écrans et schémas explicatifs l'aideront à aborder le logiciel dans de bonnes conditions. C'est un guide d'apprentissage par l'exemple. La création et la modification de documents y sont décrites dans tous les environnements de travail. : tableur, traitement de texte, base de données, graphiques et communications.
265 F

MUSIQUE ET MIDI
MICRO APPLICATIONS
Découvrez l'informatique musicale dans cet ouvrage conçu avec simplicité et rigueur pour la plus grande satisfaction du lecteur. Principaux sujets traités : programmation du circuit sonore YM 2149. Comment utiliser l'interface midi ? Programme : un séquenceur polyphopnique midi. Programme : un éditeur de sons pour synthétiseur Roland JX8P. Liste commentée des codes midi. Les applications de l'informatique dans le domaine acoustique (IRCAM - CEMAMU). Description des logiciels musicaux les plus caractéristiques sur ATARI ST. Une dizaine de programmes et plus de 20 schémas pour illustrer parfaitement l'emploi de l'ordinateur dans la musique.
149 F

MUSIQUES ET SONS
SYBEX
Les programmes écrits en ST BASIC présentent les moyens qui permettent la mise en œuvre des différents composants musicaux ainsi que de l'interface midi. Une introduction à la théorie des sons permet à l'utilisateur de mieux comprendre la fonction des commandes Sound et Wave de l'ATARI ST. Cet ouvrage contient : plus de 40 programmes prêts à l'emploi. Une routine permettant de gérer l'entrée des données à partir de l'interface midi. Un programme Basic de composition musicale. Une description des différents logiciels et synthétiseurs utilisables avec le ST. Un guide de références.
169 F

MISE EN ŒUVRE DU 68000
SYBEX
Ce livre permet d'exploiter les possibilités du 68000. Organisation générale des échanges et les différents types d'exceptions. La seconde partie est consacrée à l'aspect logiciel : organisation des données en mémoire, les différents modes d'adressage, le jeu d'instructions. Un chapitre est consacré à chacun des processeurs de la famille : 68008, 68010, 68012 et 68020.
210 F

INITIATION AUX BASES DE DONNEES POUR MICROORDINATEUR. APPLICATION A D BASE II PC
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Ce livre explique comment créer des fichiers, manipuler les données et employer les commandes de D BASE II PC. Le lecteur apprendra en langage clair comment préparer, créer, modifier, améliorer et utiliser une base de données ainsi que la manière de mettre en œuvre D BASE II PC pour des applications de gestion. De nombreuses images d'écrans illustrent cet ouvrage.

INTRODUCTION A FRAMEWORK PREMIER
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Cet ouvrage didactique est abondamment illustré. Grâce à lui, tout débutant pourra comprendre et apprendre à utiliser par la pratique les différentes parties du logiciel FRAMEWORK PREMIER.
250 F

PRISE EN MAIN DE FRAMWORK II
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Ce livre de 225 pages, en français, abondamment illustré, permet de s'initier rapidement à FRAMEWORK II. Grâce aux deux disquettes incluses, pour PC et compatibles, vous pourrez évaluer et essayer tous les aspects de FRAMEWORK II. Les principaux produits augmentant l'ergonomie et les performances de FRAMEWORK II sont également mis en valeur. Les commentaires apportés à leurs utilisations vous permettront ainsi de mieux apprécier les potentialités de FRAMEWORK II.
150 F

SUPPORT DE COURS A FRAMEWORK II
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Les nombreuses leçons permettront aussi bien à l'utilisateur individuel qu'au formateur de procéder à un enseignement didactique et progressif de FRAMEWORK II. Chaque leçon est composée d'un texte' d'une représentation d'écran pouvant être photocopiée en transparent et d'exemples sur disquette.
593 F

REFERENCE DE PROGRAMMATION A FRAMEWORK
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Ce livre de 400 pages, en français, est destiné aux programmeurs, afin de leur fournir toutes les explications leur permettant d'utiliser FRED, le puissant langage structuré de FRAMEWORK qui donne à celui-ci une dimension exceptionnelle. Il est complété par une application : analyse financière des résultats d'une entreprise sur cinq ans.
350 F

PRISE EN MAIN dBASE III Plus
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Cet ouvrage de 168 pages, en français, abondamment illustré, constitue une première approche pratique de dBASE III Plus. Il est accompagné d'une disquette de démonstration disposant de toutes les fonctionnalités du programme complet mais avec un nombre d'enregistrements par fichier limité à 31. Comparé à dBASE III, dBASE III Plus intègre tout un ensemble d'améliorations et en particulier un mode d'assistance pour les utilisateurs débutants. L'utilisateur non professionnel peut ainsi gérer tout type d'informations sans avoir recours à la programmation.
150 F

GUIDE DE PROGRAMMATION AVANCÉE (dBASE II, dBASE III et dBASE III Plus).
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Ce livre en français d'environ 1000 pages est dédié aux programmeurs avertis de dBASE II, dBASE III et dBASE III Plus. Il constitue la bible dBASE indispensable aux programmeurs. La somme considérable d'informations techniques qui le compose provient de l'expérience accumulée par 4 ans d'activité du support logiciel de Ashton-Tate.
495 F

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SUR ST
MICRO APPLICATION
Découvrez l'intelligence artificielle : méthodes et procédures les plus courantes sont présentées et illustrées par de nombreux programmes d'exemple, tous écrits en GFA BASIC. Sont également abordés les différents langages de l'intelligence artificielle tels que PROLOG, LISP et LOGO.
179 F

LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE + DISQUE DUR ET RAMDISK / ATARI ST
MICRO APPLICATION
Les lecteurs de disquette et de disque dur ATARI offrent de nombreuses possibilités qui ne sont pas évoquées dans le manuel. LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE a pour but de vous donner les informations, trucs, astuces et programmes utilitaires pour tirer le maximum de votre unité de mémoire de masse. Extrait du sommaire : les boots secteurs et le BIOS Parameter Bloc ; Formatage par programme de la disquette et du disque dur ; Structure des fichiers ; RAM DISK et programme de copie de la disquette vers le RAM DISK ; Interface BASIC TOS ; Formatage non standard des disquettes ; Accès au contrôleur des disquettes en BASIC ; Moniteur disque... Ce livre est le must absolu et est indispensable à tous ceux qui possèdent un ST et veulent en profiter.
Livre + disquette **299 F**

REVUES

AMSTRAD MAGAZINE
REVUE Code 8842 **19 F**

AMSTRAD USER
REVUE Code 8860 **10 F**

ECHO PCW
REVUE **30 F**



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

KORTEX

KX COM 2

le fameux logiciel de communication

Unanimement reconnu comme le logiciel de communication le plus facile et performant, KX COM est une exclusivité KORTEX. La version 2 incorpore de nombreuses fonctionnalités et améliorations dont : tranfert de fichiers très sophistiqués, langage de commandes (macros) et bien d'autres... Fourni en standard avec toutes les cartes KORTEX.

390F HT pour mise à jour avec manuel

KORTEX 1200/2400

1200 Full et Hayes

Toutes les fonctions de la KX TEL avec en plus :
- comptabilité Hayes (fonctionne avec Crosstalk, etc...)
- 1200 bauds full duplex (V22) et appel automatique agréé PTT
- la Kortex 2400 (8950 F HT) dispose en plus de 2400 bauds full duplex (V22 bis). Agrément PTT en cours.

4950F HT

KX SERV + KALIOP

serveur Minitel et composeur de pages

KX SERV est un serveur Minitel monovoie programmable. KALIOP est un composeur de pages videotex utilisable avec tout serveur Minitel dont KX SERV. Facilité d'utilisation exceptionnelle (souris, menu, fenêtres).

1950F HT

KX MAIL 2

mailing à partir de l'annuaire Minitel

Logiciel permettant aux possesseurs de carte KORTEX de constituer des mailings ainsi que des fichiers prospection à partir de l'annuaire électronique du Minitel. La version 2 gère les codes postaux dans toute la France. Son utilisation est particulièrement simple. Dix minutes s'écoulent entre la décision d'effectuer un mailing et sa réalisation complète.

POSSIBILITES DE MAILING MULTI CRITERES SUR TOUTE LA FRANCE : une catégorie professionnelle sur une localité, une catégorie professionnelle sur un département, par rue dans une ville. La capture des informations et leur traitement sont intégralement automatisés.

MODE D'EDITION : le résultat du traitement peut être édité sous 3 formes différentes :
- **sur support magnétique :** (disquette ou disque dur) vous garantissant la pérennité des informations.
- **Sous forme de liste papier :**
  la liste mailing comprenant le nom, l'adresse, le lieu et le code postal de chaque élément ;
  la liste phoning avec le nom, le lieu, les numéros de téléphone, plus une annotation ;
  la liste complète éditant toutes les informations de chaque élément.
- **Sous forme d'étiquettes courrier** autocollantes avec le nom et l'adresse

Il est également possible de transférer ces fichiers sous format ASCII, afin de les exploiter au moyen de traitement de texte, base de données et tableur (DBASE, SYMPHONY, LOTUS 123).

LE MAILING S'EFFECTUE EN 3 ETAPES :
1. A l'aide du logiciel KX MAIL et de la carte KX TEL vous capturez les pages Vidéotex de l'annuaire concernant votre mailing sur support magnétique.
2. La procédure "Nettoyage" du logiciel KX MAIL formate les informations recueillies et les trie dans un fichier.
3. La procédure d'édition du logiciel KX MAIL complète le mailing en imprimant sur papier le résultat, sous les formes décrites ci-dessus.

1950F HT

Carte modem intégrée avec son logiciel KX-TEL

KX-TEL est une carte modem livrée avec son logiciel (KX COM), permettant à l'IBM PC et ses compatibles de :
- Se comporter en Minitel, dont il sauvegarde les informations.
- Se connecter à des centres serveurs asynchrones (TRANSPAC).
- Communiquer de PC à PC (transfert de fichiers, messageries internes).

Le système

se compose de :
- La carte modem KX-TEL (enfichable dans le micro-ordinateur).
- Un logiciel de communication, à fenêtres.
- Un câble reliant le PC à la prise téléphonique.

KX-TEL est conçu et produit par Kortex International, entreprise primée en 1985 par le Ministère du Redéploiement Industriel et du Commerce Extérieur.

KX-TEL est une réalisation exclusivement française, adaptée aux normes en vigueur. (Agréée PTT N° 85 112 D du 05.11.85).

Caractéristiques techniques.

La carte KX-TEL.

- **Carte modem** enfichable dans tout micro-ordinateur compatible PC, XT ou AT.
- **Standards de transmission :** CCITT V21 (300 Bauds) origine et réponse, V23 (1200/75 Bauds) réversible, ainsi que Bell 103 et 202.
- **Haut-parleur** permettant de contrôler l'état de la ligne durant une numérotation.
- **Interface asynchrone** incluse dans la carte, compatible avec la carte asynchrone standard.
- **Quatre choix pour le décodage** permettent une utilisation conjointe avec des interfaces asynchrones existantes, ou la mise en parallèle de quatre KX-TEL.
- **Une prise gigogne** permet le raccordement direct au réseau téléphonique et le branchement d'un poste téléphonique, commuté automatiquement par programme.
- **La configuration du modem** et la numérotation sont entièrement contrôlées par programme.

Le logiciel KX COM.

- Fonctionne aussi bien avec la carte d'affichage monochrome qu'avec la carte graphique couleur.
- Très simple d'emploi, grâce à l'utilisation de fenêtres et de menus.
- Auto-documenté à tous les niveaux.
- Sauvegarde des configurations dans des répertoires.
- Un mode apprentissage permet au programme de mémoriser toute séquence d'accès.
- Un protocole par paquets permet de transférer des fichiers à vitesse optimale (1200 Bauds) en toute sécurité.

KX-TEL 3 touches suffisent...

Gérée par un logiciel à fenêtres, la carte KX-TEL est d'une grande simplicité d'utilisation. Ce logiciel permet non seulement d'effectuer la configuration, mais aussi de la stocker sur le répertoire (plus de 100 configurations mémorisables) et de la sauvegarder sur disque.
Après avoir choisi le serveur, la connexion est ensuite établie en tapant la touche ENVOI qui compose automatiquement le numéro : vous êtes en communication.

Ainsi plus besoin d'intermédiaires tels le modem externe ou le téléphone. Finies les manipulations répétées de contrôle des paramètres (standard, direction, format, parité). Mémorisation des commandes d'accès à l'information.

La communication de PC à PC.

Après sélection du correspondant dans le répertoire, à l'aide du curseur, la communication entre les deux PC s'établit par appui de la touche ENVOI ; la numérotation se fait alors automatiquement et le dialogue peut commencer :
- Messagerie interne.
- Mise à jour des stocks.
- Consultation de tarifs.
- Réception de devis, de factures.
- Transmission d'étude et réponse commentée.
- Télémaintenance.

- Si les deux PC en communication sont munis de la carte KX-TEL, ils peuvent envoyer et recevoir des fichiers sans intervention extérieure.
- Si l'un des deux PC ne possède pas la carte KX-TEL, il est alors possible de sortir du logiciel, tout en restant en ligne, et de lancer un autre logiciel de communication. La carte KX-TEL se comporte en modem externe.



Les informations du Minitel sur PC.

- **Accès aisé et coût réduit.** Pour accéder aux serveurs Vidéotex, sans Minitel ni téléphone, le mode « Minitel » permet de correspondre avec un serveur utilisant le protocole Vidéotex (Télétel, annuaire).
- **Gain de temps.** La mise en mémoire des différents codes d'accès au serveur est définitive. Les touches spécifiques du Minitel ayant été reportées sur les blocs des touches de fonctions, on bénéficie ainsi d'un clavier professionnel lors des interrogations Vidéotex.
  Lors de l'appel, plus de numéro à composer, ni de signal à attendre : il ne reste qu'à sélectionner la rubrique désirée et appuyer la touche ENVOI.
- **Sauvegarde de l'information sur disque.**
  - Nécessaire à la constitution de mailings ou de bases de données.
  - Possibilité de traiter l'information sur tout autre logiciel (traitement de texte ou bases de données) pour la stocker, l'imprimer, l'annoter, l'envoyer à un autre PC.
- **Réduction du coût.** La mémorisation des codes d'accès et la sauvegarde de l'information, réduisent la durée de connexion avec le Minitel. C'est hors connexion, et donc hors taxation, que l'information est lue et traitée.
  De plus, une horloge programmable aide à gérer le temps de connexion.

Nouveau :

- Emulation graphique.
- Capture de pages graphiques.
- Logiciel résident mémoire

1482F TTC



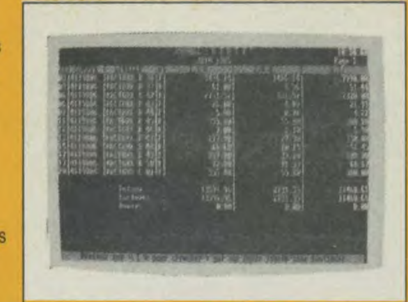
10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS PC 1512

TURBOCÉRÈS logiciel de gestion intégré

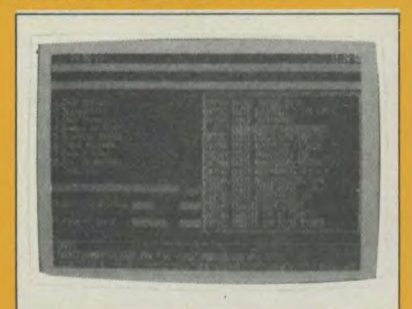
MODULE DE COMPTABILITÉ

- Gestion du plan comptable
- Saisie des écritures comptables
- Liste des écritures comptables
- Edition des journaux
- Consultation des comptes
- Edition des comptes
- Edition des balances
- Lettrage/délettrage des comptes
- Reports à nouveau
- Restauration des comptes



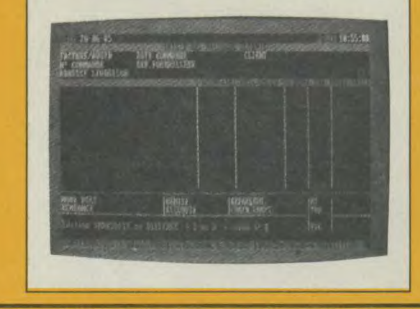
MODULE DE GESTION DES STOCKS

- Gestion du fichier des articles
- Consultation des articles
- Etat sélectionné des articles
- Modification du tarif de vente
- Edition du tarif de vente
- Mouvements des stocks
- Historique des stocks



MODULE DE FACTURATION

- Gestion du fichier des clients
- Consultation des clients
- Saisie des factures
- Gestion des commandes
- Edition des factures
- Edition du journal des ventes
- Transfert des factures en comptabilité
- Transfert des mouvements de stocks
- Contrôle des règlements



MODULE DE COMMANDE A FOURNISSEURS

- Gestion du fichier des fournisseurs
- Consultation des fournisseurs
- Saisie des bons de commande
- Gestion des commandes à fournisseurs
- Edition des bons de commande
- Edition du journal des commandes
- Transfert des commandes en comptabilité
- Transfert des mouvements de stock
- Edition des traites à fournisseurs / archivage

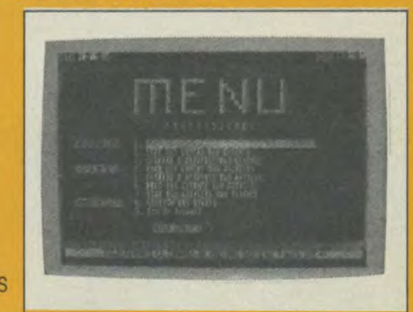
Le logiciel de gestion TURBOCERES a été conçu pour être exploité par des PME et PMI. Toutefois, des sociétés très importantes sont susceptibles de l'utiliser car il peut gérer des fichiers de plus de 32000 enregistrements. Il se présente sous la forme de 7 disquettes programmes et une disquette système.

Configuration nécessaire : Le logiciel TURBOCERES peut être exploité sur IBM PC, XT, AT et compatibles, équipés de deux lecteurs de disquettes ou d'un lecteur et un disque dur.
Mémoire minimum requise : 256 Ko. Ecran couleur ou monochrome.

1990F HT les 7 modules

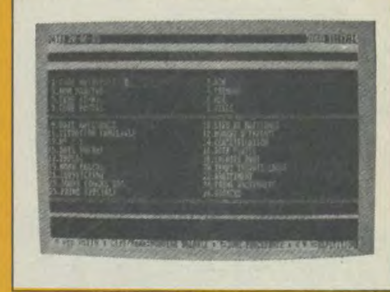
MODULE DE STATISTIQUES

- Etat des ventes par représentant
- Etat des ventes par client
- Etat du chiffre d'affaires par client
- Etat des ventes par article
- Etat du chiffre d'affaires par article
- Etat des clients par article
- Etat des articles par client
- Gestion des effets
- Conversion des fichiers CERES en fichiers ASCII



MODULE DE PAIE

- Gestion du fichier des salariés
- Gestion du fichier des rubriques
- Gestion du fichier des caisses
- Préparation des salaires
- Edition de bulletins de salaires
- Edition du journal des salaires
- Etat des salaires par rubrique
- Etat des cotisations par caisse
- Etat des versements aux salariés
- Edition du D.A.S.
- Transfert en comptabilité
- Réinitialisation des compteurs



MODULE D'UTILITAIRES

- Edition du bilan et annexes
- Comptabilité analytique
- Comptabilité budgétaire
- Calcul de la TVA sur les encaissements
- Pour commencer une nouvelle année
- Examen des fichiers CERES
- Conversion des fichiers CERES en fichiers symbol

BOURSE — 750F HT

Ensemble de programme permettant :

1) la gestion des valeurs boursières avec introduction des cotations, calcul des moyennes, écarts-types, cœfficients de corrélation, droite de régression linéaire, courbe de variations de cotations (avec ou sans écran et imprimante graphiques), tendances ;
2) la gestion de portefeuille boursier utilisant la première partie avec calcul des résultats, signalisation des valeurs à liquider.

GESTION DES NOMENCLATURES — 480F HT

En liaison avec le fichier de TURBOCERES, ce programme permet la création et la mise à jour de nomenclatures, avec calcul de prix selon les prix d'achat, de revient ou de vente de chaque article. Possibilités de rechercher les articles utilisés. Une nomenclature peut être composée d'articles ou d'autres nomenclatures, ce qui offre des possibilités de sous-niveaux illimitées.

LOCACERES — 550F HT

Destiné aux entreprises louant du matériel, ce programme permet l'édition de factures mensuelles répétitives, avec transfert dans les modules de comptabilité et statistiques de TURBOCERES.

TURBOCERES + — 990F HT

Liaisons multi-ordinateurs.

Cet ensemble de programme permet, à partir de plusieurs postes, de tenir une gestion complète de l'entreprise. Par exemple :

- facturation boutique ou comptoir sur un poste B.
- facturation et saisie des écritures comptables sur un poste A.
- tenue des stocks au dépôt sur un poste C.

Transfert par disquette (ou modem) des écritures des postes B et C sur le poste A, avec mise à jour automatique des fichiers concernés.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS GEM

Tous les logiciels GEM permettent des fonctions sophistiquées, pourtant simples à utiliser. Menus déroulants, fenêtres, symboles clairs et simples (icônes), GEM vous simplifie l'utilisation d'un ordinateur. Voici 9 logiciels GEM pour vous permettre de valoriser encore plus votre micro. Par exemple un traitement de texte avec GEM WRITE, un emploi du temps avec GEM DIARY, une représentation graphique avec GEM GRAPH, une création artistique avec GEM DRAW et GEM WORDCHART. Consacrez quelques instants à lire les descriptions ci-dessous et vous verrez pourquoi GEM est le choix évident.

PROGRAMMERS TOOLKIT

Entrez dans le monde de GEM.
Ce produit contient tout ce dont vous avez besoin pour donner à vos propres applications la puissance de GEM : des icônes personnalisées, des menus déroulants, des boîtes à messages, la gestion de la souris.
Ecrivez votre application en langage évolué (PASCAL, C) ou en assembleur ; déterminez, testez, peaufinez avec le Debugger symbolique ; et finalement profitez de l'extraordinaire effet porteur de l'environnement GEM.
Il est vivement recommandé d'utiliser un second lecteur de disquette.

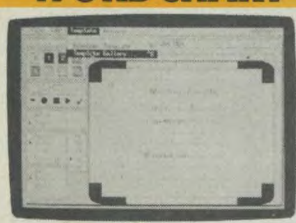
1990F



GEM DRAW

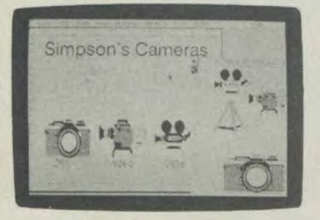
Vous voici à la tête d'un atelier de dessin.

GEM Draw est un programme graphique révolutionnaire qui vous permet de créer des graphiques de haute qualité professionnelle, des diagrammes, des logos, des schémas, des illustrations et dessins sur votre Amstrad PC. Si vous avez choisi d'acheter le moniteur couleur d'Amstrad vous dessinerez en couleurs vives et éclatantes, et beaucoup plus rapidement que vous ne le pensiez!
Créez n'importe quelle image simplement en choisissant les formes pré-sélectionnées à partir du menu déroulant.
Vous pouvez choisir différents types de lignes disponibles dans GEM Draw, et insérer des titres où vous voulez, simplement en cliquant sur le bouton de la souris. Vous avez à votre disposition 3 tailles de fonte différentes et jusqu'à 6 avec GEM Fonts and Drivers Pack.
Sélectionnez une image d'une fenêtre et insérez-la à l'intérieur d'une autre fenêtre. Utilisez vos propres graphiques ou ceux mis à votre disposition dans la palette pré-programmée de GEM Draw.
Perfectionnez votre dessin à l'aide des nombreux fonds, couleurs et types de ligne mis à votre disposition.
Lorsque vous êtes satisfait de votre chef-d'oeuvre, GEM Draw vous permet de l'imprimer comme vous le souhaitez. Sur papier ou sur transparent. Par l'intermédiaire des imprimantes et des traceurs de courbes les plus populaires. En noir et blanc ou en couleur.
Grâce à GEM DRAW, votre Amstrad PC se transforme en un atelier de dessin.



990F

GEM GRAPH



Les graphiques professionnels instantanés ne sont désormais plus une utopie.

GEM Graph vous permet de réaliser des graphiques de haute qualité professionnelle sur votre Amstrad PC simplement en déplaçant la souris et en appuyant sur un bouton.
Graphiques linéaires. Histogrammes. Camemberts. Ou n'importe quelle combinaison de votre choix.
Grâce à la compatibilité de GEM avec les périphériques de sortie les plus populaires, par l'intermédiaire du Pack GEM Driver, vous pouvez insérer vos graphiques dans des documents, lettres, imprimés ou transparents.
GEM Graph possède une gamme complète de graphiques à votre disposition. Choisissez celui qui vous convient en cliquant sur le bouton de la souris.
Sélectionnez vos graphiques pour définir des zones de vente ou comparer des tendances régionales. Servez-vous des symboles mis à votre disposition.
Choisissez la taille de votre texte et son style. Ajoutez-y des couleurs.
Votre graphique peut même apparaître en 3 dimensions.
Vous pouvez même utiliser les données des applications de Lotus
1-2-3, Symphony et dBase III et les transférer dans votre document.
Choisissez votre style de graphiques.
Il ne vous reste plus qu'à imprimer votre graphique de haute qualité.
Avec GEM Graph, mettez aujourd'hui en valeur vos résultats de demain.

990F

DRAW BUSINESS LIBRAIRY

La Business Library : un must pour l'utilisateur de GEM WordChart ou GEM Draw.

Une bibliothèque de 46 cadres pour mettre en valeur vos idées.
Quatre bibliothèques de symboles indispensables pour construire avec GEM Draw des schémas d'organisation, des organigrammes, des diagrammes de contrôles et de circuits électriques.
Et toujours la possibilité de "couper-coller" entre deux fenêtres pour construire vos images à partir de la bibliothèque.

429F

FONTS & DRIVERS PACK

Plus de limite à vos sorties papier :

GEM adore les imprimantes. Et réciproquement. Mais chaque imprimante a son langage particulier : c'est pourquoi le GEM Drivers Pack contient les drivers pour les plus classiques d'entre elles :

Matricielles :
- EPSON JX 80
- IBM C
- DIABLO

Marguerite :
- Diablo 630

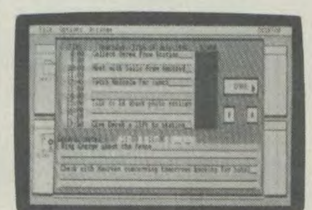
Laser :
- Hewlett Packard Laser Jet 1 /N/B, 75 × 75 points/pouce.
- Hewlett Packard Jet Plus, - N/B 150 × 150 points/pouce.
- Apple Laser Writer - N/B 300 × 300 points/pouce.

Traceurs :
- Hewlett Packard HP7440, HP7550, HP7470A, HP7475A 2 à 8 couleurs, 1000 × 1000.
- IBM 7372 - 8 couleurs, 1000 × 1000 points/pouce.

L'utilisation d'une imprimante ou d'un traceur est immédiate, et valable pour toutes les applications GEM.

429F

GEM WORDCHART



Vos présentations montrent la voie!

Organisez et mettez vos idées en valeur avec GEM WordChart.
Créez un programme. Exposez un plan. Insistez sur un point. Construisez un tableau. Faites exploser une idée dans l'un des nombreux formats proposés.
Réalisez une couverture, un transparent, ou insérez le résultat dans un texte.
Avec GEM WordChart il ne vous faudra pas plus de quelques minutes, simplement en tapant votre texte au clavier.
Jouez avec les titres, les bas de page, les styles, les cadres et les couleurs.
Pas besoin d'être ingénieur en informatique : presque toutes les commandes sont visuelles.
Choisissez, et appuyez sur un bouton.
Et utilisez le résultat comme vous le voulez : sur papier, sur transparent, ou inclus dans un texte de GEM Write.
GEM WordChart : le dernier mot du professionnel.

990F

GEM DIARY

L'accessoire de bureau indispensable! Mieux qu'un agenda:

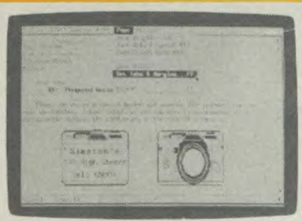
- un agenda au jour le jour
- un réveil qui vous rappelera vos rendez-vous
- un calendrier perpétuel
- un index

L'agenda de GEM fait partie intégrante du système, toujours disponible dans votre menu lorsque vous travaillez sous GEM. Vous pouvez, instantanément et à n'importe quel moment, même lorsque vous utilisez une autre application de GEM :

- vérifier et mettre à jour votre agenda,
- programmer le réveil qui sonnera à l'heure prévue pour vos rendez-vous,
- vérifier les dates des mois précédents, en cours ou à venir,
- l'utiliser comme aide-mémoire,
- vous référer à votre index et le mettre à jour.

249F

GEM WRITE



Le traitement de textes qui met fin à l'ère de la frappe.

GEM Write est un traitement de texte puissant, rapide, dont vous pouvez acquérir la maîtrise en moins d'une heure.
Les menus déroulants, les barres de défilement, les fenêtres s'activent d'un seul mouvement de votre souris.
Déplacez, copiez ou effacez un mot, une phrase, un paragraphe ou une page entière d'un seul geste.
Centrez votre texte, transformez un mot en gras, italique, soulignez avec la même facilité.
Et ce n'est qu'un début !
GEM Write accueille les images de GEM Draw, GEM Graph, GEM WordChart, et GEM Paint que vous avez reçu avec votre AMSTRAD PC.
Ce qui signifie que vous pouvez incorporer des diagrammes, des graphiques, des schémas, des logos, des dessins et des illustrations directement dans le corps de votre document d'un seul mouvement de la souris !
Bien plus, GEM Write supporte les imprimantes les plus classiques, y compris les plus récentes imprimantes à laser : ainsi vos sorties papier noir et blanc ou couleurs atteignent la qualité des vues d'écran.
GEM Write transporte le traitement de textes dans une dimension totalement nouvelle !

990F

FONTS EDITOR

Modifiez les polices de caractères de GEM

Voulez-vous changer de fonte? Avez-vous besoin d'un jeu de caractères différent pour un document spécial?
Vous pouvez maintenant créer vos propres fontes ou améliorer celles qui existent déjà. L'Editeur de Fonte "GEM Font Edit" est aussi facile à utiliser que GEM Paint.
Avec Font Edit vous pouvez dessiner des caractères ombrés, script, sérifs, inventer des symboles ou ajouter des alphabets étrangers.
De puissantes commandes vous offrent des modèles, vous permettent de redisposer les paramètres des caractères et d'en modifier la taille, et enfin vous montrent le résultat final à l'écran ou à l'imprimante.



990F

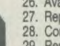


10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Hi Fi

CHAINES BUDGET GENERAL
AMSTRAD CD-1000 et CD-2000

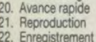




24. Arrêt/éjection
25. Rembobinage
26. Avance rapide
27. Reproduction
28. Compteur
29. Remise à zéro du compteur
30. Touche Mono/Stéréo
31. Sélection de la cassette norm./CrO_2/métal
32. Pause
33. Prise micro droit
34. Prise casque
35. Prise micro gauche
36. Tiroir CD
37. Afficheur CD
38. Ouvrir/arrêt/fermer
39. Ecoute
40. Pause
41. Recherche avant
42. Recherche arrière

HISTORIQUE
La différence entre la CD 1000 et la CD 2000 est la fourniture d'un meuble et des enceintes 15 cm plus grandes dans le sens de la hauteur pour la CD 2000 que pour la CD 1000.
Amstrad est en train de devenir le leader mondial de la micro informatique grace à des produits au rapport qualité prix sans concurrence. En matière de HI-FI, la position est la même et la CD 1000 ou CD 2000 représentent un pas en avant dans la démocratisation de la chaine avec laser disc.

PRESENTATION ET DISPOSITION DES COMMANDES
La CD 1000 ou CD 2000 hormis le meuble et la dimension des enceintes sont rigoureusement identiques pour l'aspect. Présentation noire satinée. Touches alu claires, capot platine fumé.
De haut en bas du rack, nous trouvons les éléments suivants :
1. Plateau
2. Bouton 33/45 tours
3. Marche/Arrêt de la platine
4. Recherche des stations
5. Bouton FM
6. Bouton PO (MW)
7. Bouton GO (LW)
8. Voyant lumineux d'alimentation
9. Bouton marche/arrêt
10. Egaliseur graphique
11. Balance
12. Voyants lumineux indicateurs de puissance
13. Sélection tuner
14. Sélection cassette
15. Sélection platine T.D.
16. Sélection CD
17. Contrôle du volume
18. Arrêt/éjection
19. Rembobinage
20. Avance rapide
21. Reproduction
22. Enregistrement
23. Pause



FONCTIONNEMENT DE LA PLATINE COMPACT DISC

Mise sous tension
A l'allumage du bouton d'alimentation (9), 2 tirets apparaîtront sur l'afficheur CD LED (voir fig. 8.). Si le tiroir est ouvert, il sera refermé automatiquement. S'il y a un disque dans l'appareil, la lecture du nombre de plages commencera (pendant la lecture, les tirets clignoteront : fig. 9) et sera affiché (fig. 10). Le message d'erreur "Er" sera affiché (fig 11), pour indiquer qu'il n'y a pas de disque dans le tiroir.

Lecture d'un disque
Appuyez sur le bouton de fonction CD (16), pressez la touche Close/Stop/Open (38) pour ouvrir le tiroir porte-disque. Posez le disque délicatement, AVEC LE CÔTÉ ETIQUETTE DESSUS, sur le plateau (voir fig. 12), pressez à nouveau la touche Close/Stop/Open pour refermer le tiroir. Le nombre total de plages est affiché sur l'afficheur CD. Appuyez sur Play (39), le premier morceau du disque sera lu, et le numéro 1, sera affiché pour le confirmer. Le numéro de chaque plage sera affiché au fur et à mesure de la lecture du disque.
Si l'appareil est déjà sur Play, appuyez à nouveau sur la touche Play (39) et le morceau sera relu.

Saut des plages
Si vous maintenez appuyée la touche de lecture Play (39) pendant plus de 2 secondes, l'indicateur CD augmentera d'un chiffre automatiquement, une fois arrivé à la plage choisie, relachez la touche Play et ce morceau sera lu. Si l'affichage atteint le dernier numéro de ce disque, il retournera à "1" et continuera.

Mise en attente
Si la touche Pause (40) est pressée pendant l'écoute, la lecture sera interrompue jusqu'à ce que la touche Pause soit à nouveau pressée. Le mode Pause sera indiqué sur l'afficheur CD par un clignotement.

Fermeture/Arrêt/Ouverture (Close/Stop/Open)
Pour arrêter la lecture pendant l'écoute, appuyez sur la touche Close/Stop/Open (38), appuyez une deuxième fois pour ouvrir le tiroir porte-disque, et retirez le disc. Pour refermer le tiroir, appuyez à nouveau sur la touche Close/Stop/Open. NE JAMAIS ESSAYER D'OUVRIR OU DE FERMER LE TIROIR A LA MAIN OU DE L'OBSTRUER DURANT SA MARCHE.

Recherche d'avance ou de retour
Si les touches d'avance et de retour (41, 42) sont relâchées pendant l'écoute, la recherche commencera rapidement, et le disque continuera à être entendu. (Pendant la pause, la recherche se fera sans son). Si les touches sont pressées plus de 3 secondes, la recherche sera plus rapide, 3 secondes plus tard, la vitesse de la recherche sera augmentée à son maximum et vous n'entendrez plus le disque.
Pendant la recherche, le numéro des plages sera affiché sur l'afficheur CD.
Notez que la recherche d'avance ne dépassera pas le dernier numéro de la plage du disque, de même que pour la recherche de retour qui s'arrêtera à la plage "1". Si vous forcez ceci, le message d'erreur sera affiché (fig. 11).

Affichage d'erreur
Le message d'erreur sera affiché chaque fois que l'appareil recevra une commande interdite.
Par exemple, si la touche Play est pressée et qu'il n'y a pas de disque dans le tiroir, ou si le disque a été posée sur la mauvaise face.

Fonctionnement de la cassette
Reproduction simple
Vous pouvez écouter une cassette préenregistrée aussi bien sur le lecteur de cassette 1 que sur le 2. Appuyez sur le sélecteur de cassette (14). Puis appuyez sur le bouton "éject" et insérez la cassette dans l'un ou l'autre des lecteurs. Refermez la porte du lecteur et appuyez sur Play.
Appuyez sur le bouton du sélecteur de cassette (14). Appuyez sur les deux boutons Eject et insérez une cassette dans chaque lecteur (assurez vous que les cassettes sont bien rembobinées au début). Fermez les portes des lecteurs, ensuite appuyez sur Play de la cassette 1 et Play de la cassette 2.
La cassette du lecteur 1 est reproduite jusqu'à la fin, quand elle est terminée, la cassette du lecteur 2 commence automatiquement.

Enregistrement
A partir de la radio, d'une platine tourne disque ou d'un disque compact.
Lorsque vous écoutez la radio (PO-GO ou FM) ou un disque, vous pouvez en même temps enregistrer ce que vous écoutez sur une cassette, en vous servant du lecteur 1.
Insérez votre cassette dans le lecteur 1 et fermez la porte. Appuyez sur le bouton Pause, puis appuyez sur les boutons Record et Play en même temps pour bien les enclancher.
Quand l'enregistrement est complètement terminé, appuyez sur la touche Stop. Si la cassette se termine avant que vous pressiez Stop, le mécanisme s'arrêtera automatiquement.
Vous pouvez rembobiner la cassette au début en pressant la touche de rembobinage. Appuyez sur Play et sur le sélecteur de cassette pour écouter l'enregistrement.
Pour éjecter la cassette, appuyez à nouveau sur la touche Stop/éject et la porte cassette s'ouvrira.

Copie de cassette à cassette
Vous pouvez faire un duplicata de bande de la cassette 2 sur la cassette 1. Appuyez sur le bouton de sélection de cassete (14).
Insérez la cassette sur laquelle vous voulez enregistrer dans le lecteur 1. Appuyez sur le bouton enregistrement (Record) et écoute (Play) en même temps pour bien les enclancher. Introduisez la cassette que vous voulez copier dans le lecteur 2 et à l'aide des boutons du lecteur 2, déroulez la bande jusqu'à l'endroit où vous désirez commencer votre copie.
Appuyez sur les touches Pause et Play du lecteur 2. Appuyez sur les deux touches Pause en même temps pour commencer la copie.
Lorsque votre copie est terminée, appuyez sur les boutons stop des cassettes 1 et 2.

C) NOTRE OPINION SUR LA CHAINE AMSTRAD
Indépendamment, les CD1000 et CD 2000 représentent une fantastique nécessité bien dans l'esprit Amstrad. Toutes nos espérances de vente sont dépassées avec ce produit qui n'a à notre connaissance pas d'équivalence sur le marché sur le plan prix performance.

L'AMSTRAD CD 1000 complète avec ses enceintes
3990F
A crédit CETELEM
490F au comptant + 12 mensualités de **330,90F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 470,80F

L'AMSTRAD CD 2000 complète avec ses enceintes
4490F
A crédit CETELEM
490F au comptant + 18 mensualités de **266,90F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 804,20F

D) CARACTERISTIQUE TECHNIQUES.
SECTION AMPLIFICATEUR
Puissance 10 Watts RMS par canal, puissance totale musicale 40 Watts. Courbe de réponse 20Kz - 20kHz. Distorsion 1 % à pleine puissance. Egaliseur graphique 100Hz +/−10dB, 400Hz +/−10dB, 1KHz +/−10dB, 3KHz +/−10dB, 10KHz +/−10dB
SECTION TUNER
FM 86.5 – 109MHz. PO 525 – 1650KHz. GO 150 – 270KHz. Sensibilité FM 75 ohms BALANCE NON REGLEE
SECTION CASSETTE
Bande cassette compacte. Vitesse de défilement 4.75 cm par seconde. Pistes 4 pistes, 2 canaux stéréo. Pleurage et scintillement 0.2 %. Distorsion 1 %. Fréquence bande normale 80Hz – 10KHz. Courbe de réponse bande Chrome 80Hz – 12KHz, bande Métal 80Hz – 12KHz. Sensibilité Micro 0.5mV – 600 ohms.
SECTION COMPACT DISC
Système de lecture : rayon laser optique. Pleurage et scintillement : non mesurable (précision quartz). Rapport signal/bruit : supérieur à 90 dB. Diaphonie : supérieure à 90 dB.
SECTION PLATINE TOURNE-DISQUE
Platine contrôle manuel. Cellule magnétique. Transmission par courroie. Contrôle de vitesse electronique.
DIMENSIONS ET POIDS (CD1000)
Appareil principal 36 cm(L) X 39 cm(H) X 33 cm(P). Poids 10.2Kgs. Enceintes 25 cm(L) X 35 cm(H) X 21 cm(P). Poids 4Kgs. Alimentation 220-240V AC,

CHAINES BUDGET GENERAL
AMSTRAD SM-45 et TS-46



16. reproduction (1)
17. touche pause (2)
18. Arrêt / éjection (2)
19. avance rapide (2)
20. rembobinage (2)
21. reproduction (2)
22. enregistrement (2)
23. marche / arrêt
24. cassette 2
25. correcteur physiologique
26. touche tuner
27. touche platine cassette
28. touche platine tourne-disque
29. basses
30. touche FM
31. touche Mono/stéréo
32. touche PO
33. touche GO
34. prise antenne FM
35. prise haut-parleur droit
36. prise haut-parleur gauche
37. cordon d'alimentation secteur
38. élèvateur du bras de lecteur
39. patte de fixation
40. patte de positionnement manuel
41. sélecteur de vitesse (33/45 Tours)

A) HISTORIQUE
La SM45 et sa sœur la TS46 ne diffère que par l'ensemble et la taille des enceintes qui sont 15 cm plus hautes pour la TS46. Ce sont les tous derniers modèles de la prestigieuse marque Amstrad. Pour ceux qui ne le sauraient pas, près de 15 à 20 % des chaînes en rack vendus en france le sont par Amstrad. Les raisons de ce succès ? L'incroyable rapport prix performance permis grace à une intégration dans la construction particulièrement poussée et de très grandes séries de fabrication.

B) DESCRIPTION DE LA CHAINE
1. indicateur FM stéréo
2. recherche des stations
3. indicateur de niveau de sortie
4. indicateur de mise sous tension
5. volume
6. balance
7. aigus
8. prise micro droite
9. prise micro gauche
10. prise casque
11. cassette 1
12. touche pause (1)
13. Arrêt / éjection (1)
14. avance rapide (1)
15. rembobinage (1)

FONCTIONNEMENT DE L'AMPLI
Utilisez les boutons de basses et d'aigus pour régler la tonalité à votre goût et en fonction de l'accoustique de votre pièce. Vous pouvez également régler la balance entre les enceintes à l'aide du bouton N° 6, suivant l'endroit où vous avez placé vos enceintes. En faisant tourner le bouton vers la gauche, vous déplacez le son vers la gauche, et en faisant tourner le bouton vers la droite, vous déplacez le son du côté droit. Vous pouvez écouter votre chaîne à l'aide d'un casque en insérant le casque dans la prise casque (10).
Des voyants lumineux de droite et de gauche situés sur l'ampli vous indiquent la puissance de sortie de l'ampli.

FONCTIONNEMENT DU TUNER
PO/GO, pour utiliser ces gammes d'ondes, appuyez sur l'une ou l'autre de ces touches et à l'aide du bouton de recherches des stations, placez-vous sur la station de votre choix. Aucun branchement d'antenne extérieure n'est nécessaire étant donné que l'appareil à une antenne ferrite incorporée.
FM, pour la FM, branchez une antenne co-axiale se trouvant à l'arrière de votre ensemble. Le fil d'antenne doit être équipé d'une prise co-axiale de 75 ohms. Appuyez sur la touche FM, et placez-vous sur une station FM avec le bouton de recherche des stations. Vous éliminez les interférences en pressant sur la touche "Mute". L'indicateur FM stéréo s'éclaire lorsque vous êtes en FM. Dans les endroits où le signal est faible, soit parce que l'antenne n'est pas bonne soit parce-que vous êtes trop loin de l'emetteur, il peut se produire des bruits de fond importants en FM. Les bruits peuvent être réduits en mettant la touche "Mono/stéréo" sur mono. Dans cette position vous écoutez votre émission en mono bien sûr. Notez qu'en PO/GO, l'indicateur stéréo FM, l'AFC et le silencieux ne fonctionnent pas.

FONCTIONNEMENT DE LA PLATINE DISQUE
La platine disque est protégée par un couvercle anti-poussière. Pour écouter des disques, le bouton (20) de sélection de la fonction Phono doit être enfoncé.
La platine disque fonctionne avec des 33 Tours ou des 45 Tours.

OPERATION
1. Placez le disque sur la platine et sélectionnez la vitesse avec le sélecteur de vitesse (33/45 Tours).
2. Soulevez le bras de lecture.
3. Utilisez la patte de positionnement manuel pour placer le bras sur le disque a l'emplacement désiré. La platine doit maintenant avoir commencé à tourner.
4. Pour placer avec précaution le saphir sur le disque, utilisez avec douceur l'élévateur du bras de lecteur.
5. La platine s'arrête lorsque le disque est fini.
6. Le bras doit être délicatement remis en place avant de refaire tourner la platine.
7. L'adaptateur pour 45 Tours au centre de la platine peut être élevé en le tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, et peut être abaissé en le tournant dans l'autre sens.

Si vous utilisez la platine disque avec une puissance élevée (spécialement si les basses sont fortes), assurez-vous que les haut-parleurs ne sont pas à proximité du meuble HiFi pour éviter le retour.

FONCTIONNEMENT DE LA CASSETTE
Reproduction simple
Vous pouvez écouter une cassette pré-enregistrée aussi bien sur le lecteur de cassette 1 que sur le 2. Appuyez sur le sélecteur de cassette (27), puis appuyez sur le bouton "Eject" et insérez la cassette dans l'un ou l'autre des lecteurs. Refermez la porte du lecteur, ensuite appuyez sur "Play".
Lecture en continu
Appuyez sur le sélecteur de cassette (27). Appuyez sur les deux boutons "Eject" et insérez une cassette dans chaque lecteur et appuyez sur "Pause" de la cassette 1 et "Pause" de la cassette 2 (assurez vous que les cassettes sont bien rembobinées au début). Fermez les portes des deux lecteurs, ensuite appuyez sur "Play" de la cassette 1 et "Play" de la cassette 2. Relachez le bouton "Pause" de la cassette 1. La cassette 1 est reproduite jusqu'à la fin. Quand elle est terminée, la cassette du lecteur 2 commence automatiquement.
Enregistrement
Lorsque vous écoutez la radio (FM, PO, GO), ou un disque, vous pouvez en même temps enregistrer ce que vous écoutez sur une cassette, en vous servant du lecteur 2.
Insérez votre cassette dans le lecteur 2 et fermez la porte. Appuyez sur le bouton "Pause", puis appuyez sur les boutons "Record" et "Play" en même temps pour bien les enclencher ; vous devriez pouvoir entendre ce que vous êtes en train d'enregistrer. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur "Pause" et la cassette commencera à tourner. Si vous désirez interrompre temporairement l'enregistrement, appuyez sur "Pause". Pour reprendre, ré-appuyez sur "Pause". Lorsque l'enregistrement est complètement terminé, appuyez sur la touche "Stop". Si la cassette se termine avant que vous pressiez "Stop", le mécanisme s'arrêtera automatiquement. Vous pouvez rembobiner la cassette au début en pressant la touche de rembobinage. Appuyez sur "Play" et sur le sélecteur de cassette pour écouter l'enregistrement. Pour éjecter la cassette, appuyez à nouveau sur la touche "Stop-eject" et la porte cassette s'ouvrira.

L'AMSTRAD SM-45 complète avec ses enceintes
1490F
A crédit Cetelem : **0% comptant** + 6 mensualités de **268,60F**. TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

L'AMSTRAD TS-46 complète avec ses enceintes
1690F
A crédit Cetelem : **190F comptant** + 6 mensualités de **268,60F**. TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

C) NOTRE OPINION
La SM45 sans meuble et la TS46 avec son meuble n'ont pas seulement un rapport prix performance stupéfiant. Leur qualité musicale est remarquable et satisfaira les amateurs qui ne souhaitent pas consacrer trop à leur budget. L'esthétique est superbe et digne de certaines chaînes valant quatre fois plus cher.

D) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES
SECTION AMPLIFICATEUR : Puissance 5 watts RMS par canal, puissance totale musicale 20 watts. Courbes de réponse 20 Hz – 20 kHz. Distorsion 1 % à pleine puissance. Egaliseur graphique basse +/− 10 dB, milieu +/− 10dB, aigu +/− 10dB
SECTION TUNER : FM 86.5 – 109MHz. PO 525 – 1680kHz. GO 155 – 280kHz. Sensibilité FM 3µV. Entrée antenne FM 75ohms
SECTION CASSETTE : Bande cassette compacte. Vitesse de défilement 4.75 cm par seconde. Pistes 2 canaux stéréo. Pleurage et scintillement 0.2 % WRMS. Distorsion 1 %. Courbe de réponse bande normale 80Hz – 12kHz. Sensibilité micro 0.6mV – 600ohms.
SECTION PLATINE TOURNE-DISQUE : Platine contrôle manuel avec auto-stop. Cellule céramique. Transmission par courroie. Contrôle de vitesse electronique.
DIMENSION ET POIDS : Appareil principal 36 cm(L) X 32 cm(H) X 33 cm (P). Poids 7.25Kgs
Enceintes 18 cm(L) X 26 cm(H) X 14 cm(P). Poids 3.6Kgs X 2
Alimentation 220/240 V AC, 50 Hz

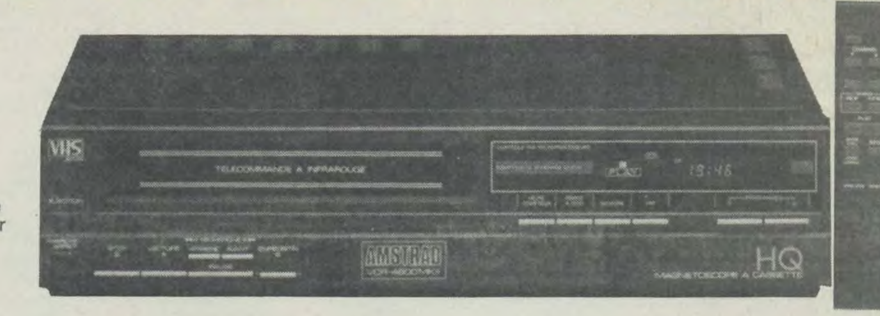


10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

SCOPES + TV

MAGNETOSCOPE VHS "HQ" AMSTRAD VCR 4600 MK II

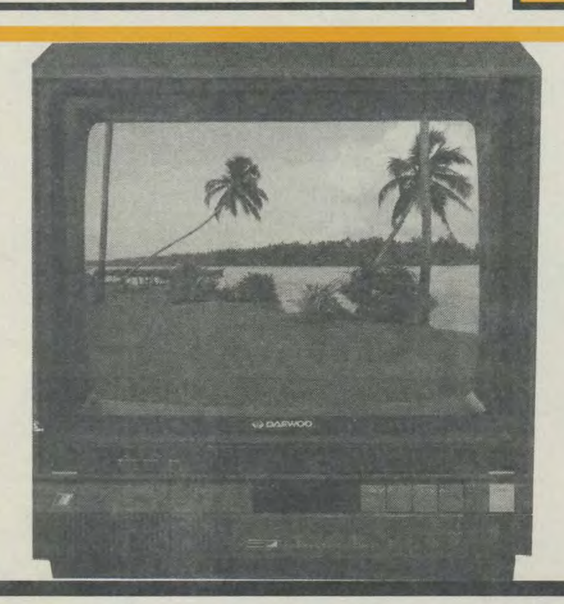
Le VCR est le premier de la gamme Amstrad.
Magnétoscope Secam type "HQ" - Système VHS
Entièrement compatible Canal Plus
Commandes et chargement frontaux
Télécommande multi-fonction à infrarouges
Mémorisation de 5 programmes sur une période de 14 jours et/ou répétitif du lundi au vendredi
Affichage de l'heure, de la programmation et du compteur en façade
Recherche rapide avant et arrière avec visualisation
Compteur à 4 chiffres avec remise à zéro automatique
Fonction TRP (enregistrement automatique par séquences de 30', 60',90',120', 150',180')
2 prises Péritel
Livré avec télécommande
Alimentation : 220 V
Dimensions (LxHxP) : 42x10x31 cm
Disponibilité : Juin 87.



3990F

A CREDIT CETELEM
180F au comptant
+24 mensualités de **199F**
(TEG 18,24%) - Coût total du crédit avec assurance : 976F

CADEAU à tout acheteur : 1 grand film au choix dans notre vidéothèque +3 cassettes E 120 vierges + 1 housse de protection



TELEVISEUR COULEUR PORTABLE
DAEWOO 412 VR/ME

DESCRIPTION :
Téléviseur couleur PAL/SECAM portable
Ecran de 36 cm
Recherche automatique
avec rattrapage de fréquence
16 programmes mémorisés
Prise péritélévision
Télécommande infrarouge (modèle VR)
12 touches commutation (modèle ME)

SPECIFICATIONS :
Canaux UHF : 21 à 69
VHF I : A.B.C.C1 - VHF III : 1 à 6
625 lignes - SECAM L, PAL BG
Alimentation : 220 V / 50 Hz
Dimensions (LxHxP) : 368x380x383 mm
Poids : 11,7 kg

2590F

A CREDIT CETELEM
390F au comptant
+ 12 mensualités de **208,20F**
TEG : 18,24 %
Coût total du crédit avec assurance : 298,40F

1999F
sans télécommande

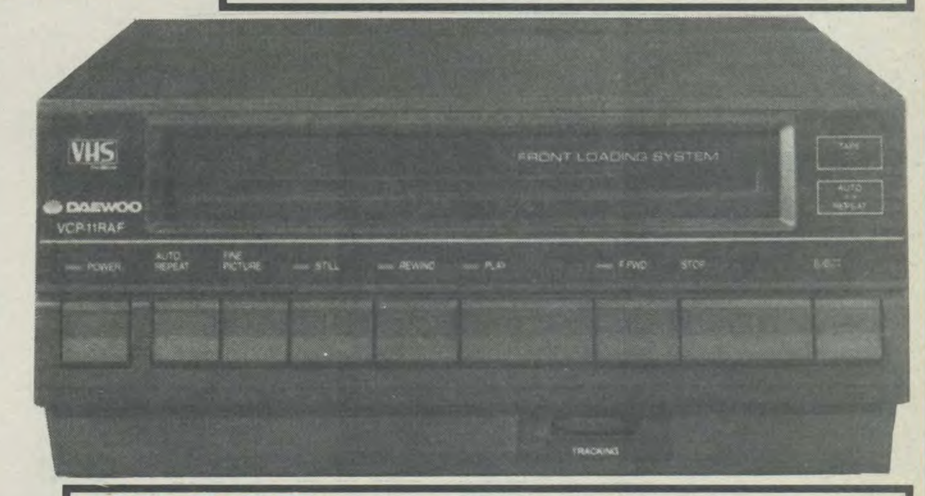
DAEWOO VCP 11 RAF

LECTEUR VIDEO VHS

DESCRIPTION :
Lecteur vidéo VHS léger et compact PAL/SECAM
Chargement frontal
Système de contrôle par microproceseur
Ajustage fin de la reproduction
Arrêt sur image
Rembobinage automatique avec répétition éventuelle
Relais automatique de commutation TV/Vidéo
Sortie : RF (UHF) - Vidéo - Audio

SPECIFICATIONS :
Signal vidéo : SECAM/PAL 625 lignes, 50 Hz
Vitesse : 23,39 mm/sec.
Sortie vidéo : CC / 75 ohms
Résolution : 240 lignes horizontales
S/B Vidéo : 43 dB
Sortie Audio : −8 dBm
Fréquence Audio : 100/8 kHz
S/B Audio : 40 dB

GENERALITES :
Alimentation : 220 V / 50 Hz
Consommation : 28 W
Dimensions (LxHxP) : 270x125x315 mm
Poids : 5,5 kg
Option : malette de transport.



CADEAU à tout ACHETEUR : 1 GRAND FILM à choisir dans notre vidéothèque

2990F

A CREDIT CETELEM : **190F** au comptant,
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - coût total du crédit avec assurance : 366,80F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

+ de 700 FILMS VHS neufs à la vente 79F pièce

Opération Chocolat
King Kong contre Godzilla
Les caïds de l'arnaque
La chasse sauvage du roi Stakh
Le charme discret de la bourgeoisie
La Voie Lactée
Le risque de vivre
S.O.S. Danger Uranium
Family Rock
Martin Soldat
Le Zombie venu d'ailleurs
Une anglaise romantique
Le grand embouteillage
Alice ou la dernière fugue
Felicity
Remi N°1
Remi N°2
Remi N°3
Remi N°4
Remi N°5
Remi N°6
La cavale
Faites donc plaisir aux amis
Faites sauter la banque
Les ringards
Julie pot de colle
L'empreinte des geants
Les demoiselles de Rochefort
L'astragale
Le viol
Docteur Françoise Gailland
La folle cavale
Tarentulas
L'aventure de la vie
Les maîtres du temps
L'affaire Nina B
La ballade du soldat
Le comte de Monte Cristo (1ère partie)
Le comte de Monte Cristo (2e partie)
Le 5 et la peau
Les tziganes s'en vont aux cieux
Un accident de chasse
Suicides
Dragon blanc contre dragon noir
La résurrection du dragon
La main noire de Shantung
Vous habitez chez vos parents ?
L'araignée d'eau
Dallax
Dallax en Bavière
Draculax
Docteur Love
Jamaix plus encore
Colombox
American Taboo
Personne n'est parfait
Les 7 magnifiques
Strike force
Satan's school
Le colosse de Hong Kong
Le mystère du Boeing 747
Nuit d'amour
Fruit défendu
Golden blonde
Jeunes filles
Désir au bout du chemin
Chasseurs de sang
Suceurs de sang
Charognard
L'incroyable maître du Kung Fu
Spectreman (Satan arrive)
Spectreman (Terreur dans la ville nouvelle)
On m'appelle King
La vengeance est un plat qui se mange froid
Dans la poussière du soleil
Jungle 2000
Invasion planète X
Le comte de Monte Cristo (3e partie)

Riches et garces
L'ennemi N°1 du FBI
Le karateka démoniaque
Les huit invincibles du Kung Fu
Shaolin et les hommes de bronze
Les héros meurent jeunes
Patricia
Le jardinier
La bougeoise en délire
Les vicieuses petites anglaises
L'affamée du plaisir
Long week end
Le passager de la pluie
Adieu l'ami
L'esclave de Satan
L'année prochaine si tout va bien
La griffe et la dent
James Brown in live
Partouzes perverses
Erotico blues
Débordements pervers
Vice et perversions
L'arbre aux sabots 1ère partie
L'arbre aux sabots 2e partie
Nuits sadiques
Le journal d'une femme de chambre
Par devant par derrière
Le loup de Chine
Quand passent les cigognes
Un vice de famille
Indecences
Le cuirassé Potemkine
Le destin d'un homme
La menace
Partouzes perverses (alcove)
Eva et l'amour
Sex sauvage
Apotheose porno
Introduction à la hussarde
Cuissardes
Bachelières en chaleur
Phantasmes
Maryline
Fais moi tout
Chloe l'obsédée sexuelle
Erotiques passions
Jouis par derrière
Rage porno
Jouissances profondes
Couples pour partouzes
Perversions très cochonnes
J'ai pas de culotte
Coupes toi les ongles et passes moi le beurre
L'œil et fantasmes sexuels
Les pornocrates
Cuisses entr'ouvertes
Viens je suis chaude
Percée l'invincible
Le flambeur
Tunnel
2020 Texas Gladiators
Ombre sanguinaire
Ines la novice
Kung Fu Hara Kiri
L'assasin à tué deux fois
La vengeance de Zapper
J'ai tué Raspoutine
La grande Mafia
Les vacanciers
On m'appelle Zapper
Sex and Stars
L'homme à la Buick
Christine
La peau de Torpedo
Rue Haute
Comme un pot de fraises
Sacrifice
Du Rififi à Paname
Le tatoué
Terreur dans le ciel
Le soleil des voyous
L'auvergnat et l'autobus
Le jardinier d'Argenteuil

Monsieur le P.D.G.
Aveux spontanés
La fiancée de la mort
Nympho. en détresse
Chattes perverses
La chair en folie
Orgies à trois
Carroussel de l'amour
Sexations
Folie sexuelles
Moscou ne croit pas aux larmes
CVX N° 1
CVX N° 2
CVX N° 3
CVX N° 4
CVX N° 5
CVX N° 6
CVX N° 7
CVX N° 8
CVX N° 9
CVX N° 10
Les amours particulières ou malaise
John Fever
Les déchirées
Le nid de gentilhommes
Octobre
Les chevaux de feu
La bataille de Berlin
Alexandre Newski
La mère
Les treize
La grève
La dame au petit chien
Les marins de Kronstadt
Bill
La ligne générale
Siberiade 1ère partie
Siberiade 2e partie
Anna Karenine
Ivan le terrible 1ère partie
Ivan le terrible 2e partie
Partition inachevée pour piano mécanique
Le blanc, le jaune le noir
Compte à rebours
Le territoire des autres
Violette Nozière
Le fantome de la liberté
L'amérique insolite
Cet obscur objet du désir
Opération intrepide
La course du lièvre à travers les champs
Viol sans issue
Lutte féroce à Shaolin
Mac Vicar
L'incendie de la honte
Contact
Quelques jours de la vie d'Oblomov
Donna Summer
Oncle Vania
La moisson
Crimes et chatiments
Des cliques et des claques
Maigret voit rouge
Tonnerre de Dieu
Frères Jacques
Ants (les fourmis)
Le deuxième souffle
Le divorcement
Laura, les ombres de l'été
Aloise
Exhibition N° 1
Exhibition n° 2
La femme spectacle
Johnny Halliday (par Reichenbach)
Le samouraï
Tendres cousines
Le loup garou de Londres
On m'appelle Malabar
200 000 dollars en cavale
La carrière d'une femme de chambre
Jacques Brel
Georges Brassens
Johnny Halliday au Palais des Sports
Barbara à Pantin
Elton John
Diva

A nous les petites anglaises
Attention les yeux
Plume d'élan N° 1
Plume d'élan N° 2
Plume d'élan N° 3
Les liens de sang
On a tué Kennedy
La petite fille au bout du chemin
Dersou Ouzala
L'éveil d'Emily
Lola Montes
Dar Robinson
La maison des Bories
Le trou
Le coup de sirocco
Goto ile de l'amour
Hiroshima mon amour
Conte immoraux
La bête
Quai des brumes
Muriel
Les enfants du Diable
Masculin féminin
Vengeance puissance 4
Le triomphe d'un homme nommé cheval
Le serpent de la mort
La secte du futur
Monclar, rendez-vous de l'horreur
La main d'acier
L'amour fou de Sina Wolf
L'empire de la passion
La ferme de la terreur
Monte là-dessus
Ambisexe
Aventure extra-conjugale
L'attentat
Bel ordure
Candy' candy
Goldorak "les aigles de l'espace"
Albator "le corsaire de l'espace"
Starzinger "les chevaliers de l'espace"
Genki
Super Duke
Dracula
Yuki "le combat des shoguns"
Le roi Arthur
La petite sirène
Rolling star
Danguard
Fulgutor
Gordian et la panthère noire
Shirley
Deux salopards en enfer
Le commando des dames
Manœuvres criminelles d'un procureur
La petite maison dans la prairie 1ère partie
La petite maison dans la prairie 2e partie
Gardez-le pour vous
La femme aux enchères
Rafales
Les jardins du diable
Loving you
Savant baiseur
Grosses chaleurs
Soumises perverses
Classex
Orgies bougeoises
Sesual Genius
Sodo 69 69
Partenaire vicieux
Cet age fou
Goldorak N° 2
Goldorak N° 3
Albator N° 2
Albator N° 3
Candy et Terry
Candy et Albert
L'appel de la forêt
Un amour infini
Tout fait jouir Barbara
Le gentleman vagabond
Les lumières de la ville
La ruée vers l'or
Les temps modernes

Les feux de la rampe
Le dictateur
Le cirque
Le gosse
Monsieur Verdoux
L'opinion publique
La revue de Chaplin
Un Roi à New York
Jayne Mansfield's story
Le moment de tuer
La longue chevauchée
Nevada kid
L'ame infernale
Un aller simple pour l'enfer
Galaxie Express 999
Le fracas des canons
Les frères Karamasov
La bataille du rail
Liebelei
Slogan
La rage de la casse
La course de taureaux
La petite fille en velours bleu
La femme enfant
Falstaff
Bob le flambeur
Fort Alésia
Le futur aux trousses
Madame Claude
Les rois du sport
Erotissimo
Raspoutine
Otalia de Bahia
Barnabé
François 1er
Narcisse
L'acrobate
L'arc de triomphe
Tirez pas sur le pianiste
Le jour de la haine
Une raison pour vivre, une raison pour mourir
Contes pervers
La terreur du masque rouge
Ce salaud d'Inspecteur Sterling
Joselito le rossignol des montagnes
Joselito, l'enfant à la voix d'or
Prépare ton cul j'arrive
T'en aurais pas quelques centimètres de plus
Queues d'acier pour chattes en feu
Lèche moi la chatte pendant qu'on m'enfile
20000 vieux sous mémère
Anthologie de la sodomisation
Trois pétasses en rut
Change de trou, ça fume !
Violences anales
Pucelles pour salle de garde
Ballets roses pour couples vicieux
Châtelaine lubrique
Violée, elle en redemande
Déchire moi l'anus
Vierges cherchant mâles experts
Jus d'amour
La dernière des putes
Croupes en chaleur pour s'éclater
Couilles en feu
Je veux la chatte et le cul
Ménages à partouze
Pucelles violées
Mon cul est à prendre
Vacances spéciales pour sodo
Secrets sadiques
Culottes roses et bas noirs
Chattes rousses en nylon noir
Sodo. explosives
Orgies de ravageurs
Décharge dans tous les trous
Agent secret pour obsédés

Collégienne en nylon noir
Parties fines au collège
Nymphomanes et sexes gloutons
Le viol des sadiques
Foutez-moi par tous les trou
Sodomia with love
Lady chatte en l'air
Dépucelez les otages
Salope demande partenaire pour s'éclater
Eva la grande suceuse
Nuits spéciales pour sodomisées
Fleurs de salopes
Sodomania
Partenaires puissants pour pénétrations
Ecole pour salopes très spéciales
Chattes gourmandes des lycéennes
Plein de petits culs
Montez mon cul et enfile moi
Dossier nymphomanes en rut
Brigades antisodomisées
Position 69 défoncée
Je te défonce sans vaseline
Moi je fais tout
Ravageuses infernales
Putes déchainées
Baise ou crève
Week end chez les sadiques
Sodomise moi encore
Education spéciale pour collégiennes
Petites vicieuses pour partenaires très musclés
Couples pervers demandant débutantes
Partenaires vicieux équipés dble dimension
Les grandes sodomisées vont s'éclater
Le déchainement des lycéennes
Le camping des putes
Partouze collective pour sonophanes
Sodopartouzes clandest.
La star sodomisée
Chaleurs anales
Soubrettes obscènes très spécialisées
Demande sadique pour putes perverties
La Madone des pipes
Réserve à putes pour commando
Petites filles expertes en langues
Les filles de leur mère
Irma la masseuse
L'antiquaire à la chatte trempée
La fille au pair
Du foutre plein le cul
Le pensionnat des chaudes suédoises
Traitement spécial pour petites filles
Nuits d'orgie à l'hôtel du vice
Rita la vicieuse
Auto-stoppeuse à sodomiser
Triples pénétrations explosives
Initiation au porno d'une vierge
Je mouille aussi par derrière
Le diable au cul
Les suceuses de mâles
Ouvre ton cul salope
Tu me fais mal mais j'aime ça
Allo Sado 69.69
Bourgeoises obscènes
Les violeurs de pucelles
Le château du vice
Le majordome est bien monté
J'aime les grosses légumes

Burnings Lips
Bites en chaleur
L'hôtel des suceuses
Ces sacrés anglaises
Rose et Line
Christa
L'infirmière n'a pas de culotte
Les filles de ferme
Florence
Second voyage de noces
Trois filles en liberté
Je suis née pour baiser
Cérémonie des sens
Carroussel d'amour
Ursula
Passions
Le facteur ... toujours deux fois
Béatrice et Caroline
Les deux gamines
Le sexe à travers le monde
Couples pervers
Les week-end de Caroline
Partouze du Diable
Chattes enragées
Deep Love
American Kiss
Hôtel du plaisir
Sexual Genious
Alyse et Cloé
La peau qui brûle
L'éveil des sens d'Emy Wong
Voluptueuse Laura
La fille à la peau de lune
Prison sado pour femmes
Le manoir de Draguse
L'Amour pas comme les autres
Les joyeuses
Monika et le désir
Le colosse de Rhodes
Coplan Fx 18
Coplan sauve sa peau
Croc blanc
L'île aux trésor
International Prostitution
Mission spéciale
Coplan ouvre le feu
Caravanes
Le défi des géants
Goldocrack
Le tombeau du Maharadja
Le continent des hommes poissons
L'île de la passion
Haine
Une femme dangereuse
Les contrebandiers de Santa Lucia
Les mauvais garçons
Le samouraï aveugle
Capitaine de fer
Le bourreau écarlate
La Dame rouge tua 7 fois
Le fils de l'aigle noir
La perle du pacific
La fièvre de l'or
Commando suicide
Les espions meurent à Beyrouth
Les 3 sergents du Bengale
Le Mans circuit d'enfer
Karzan, maître de la jungle
Les fantômes de Hurlevent
Dossier n° 7
Visa pour Hong Kong
Vaudou aux Caraïbes
Contrat pour la mort
Le Boucanier des îles
Messaline et Agripine
Iron Master
Rome contre Rome
Traffic Express
Mirage
Massacre au soleil
Killer connection
The bird
Comme un lion

Un loup
La secte de Marrakech
Le démon de midi
Une fille nommée Amour
Les bidasses en folie
Toto le Moko
La championne du collège
13 femmes pour Casanova
Le petit monde de Don Camillo
La grande bagarre de Don Camillo
Don Camillo Monsignore
Don Camillo en Russie
Le retour de Don Camillo
Tenderly, la fille qui ne savait pas dire non
Défense de toucher
Virilité
La fiancée qui venait du froid
Diabolo Menthe
La bande du Rex
La toubib du régiment
Les lycéennes redoublent
Les Parisiennes,
Blue Jean
Salut Berthe
L'Emir préfère les blondes
Le braconnier de Dieu
Mon curé chez les nudistes
Les diplômés du dernier rang
Un aller simple
Dis bonjour à la dame
Ya Ya mon Colonel
Le collège en folie
Le gagnant
Dix petits nègres
Antoine et Sébastien
Le corbillard de Jules
Elle voit des nains partout
T'es folle ou quoi
N'oublie pas ton père au vestiaire
Cours après moi que je te t'attrapes
Les religieuses de Saint-Archange
On n'est pas sorti de l'auberge
A cœur joie
Vous intéressez-vous à la chose ?
Qu'est-ce qui fait craquer les filles ?
Honey (fleur de vice)
Un jouet dangereux
La grosse combine
Le bataillon en folie
4 zizis au garde à vous
Le canard à l'orange
La prof connaît la musique
Voulez-vous danser avec moi
La dernière femme
Bellissima
Juliette des esprits
Umberto D.
Piaf
Parlez-moi d'amour
Les violons du bal
Le passé simple
Deep End
Enfer et passion
L'ange bleu
J'irai cracher sur vos tombes
Teresa
Le vainqueur
La vierge
Mister Patman
Femme
Les galets d'Etretat
Le désert rouge
Phobia
Elise ou la vrai vie
Kleinhoff hôtel
Les filles de Grenoble
Pénitencier de femmes
Mademoiselle "Cuisselongues"
La flic chez les poulets

La prof du Bahut
Reste avec nous on s'tire
La flic et la police des mœurs
Brigade Mondaine
La brigade en folie
Les Arnaud
Du mou dans la gâchette
Un drôle de colonel
Les bidasses en vadrouille
Les assassins de l'ordre
Voulez-vous un bébé Nobel
Les caïds
La grande Nouba
L'ardoise
La garce et l'enfant
Les 3 dingues
A la guerre comme à la guerre
Extérieur nuit
L'avion de l'apocalypse
Le jour de la fin des temps
Spectreman l'ennemi venu d'ailleurs
Spectreman Le brouillard qui tue
Spectreman La menace de Zeron
Spectreman L'air empoisonné
La bataille des étoiles
Space Connection
Au pays de la magie noire
Dans les griffes du loup-garou
Ebyrach contre Godzilla
Suspiria
La louve sanguinaire
Carnage
Docteur Hitchcock
Horror star
La chat à neuf queues
L'oiseau au plumage de cristal
Les exterminateurs de l'an 3000
Le diable à sept visages
La crypte du fou
Mausoléum
5 gachettes en or
Ciakmull
Le dernier des salauds
Aujourd'hui ma peau
Etranger fait ton signe de croix
W. Django
La diligence de la mort
Sartana dans la vallée des vautours
Texan le magnifique
Bandidos
Sur la tombe de Sabata
4 salopards pour Garingo
2 croix pour un implacable
Roi de Shaolin
Bras de fer au karaté
Vainqueur
La colère des boxers
Rapace de Shaolin
N° 1 services très spéciaux
Le solitaire
Calibre 44
Seul contre la mafia
La police a les mains liées
Le bistouri de la mafia blanche
T.A.G.
Le casse de Berkeley Square
Dernière mission
Dernier domicile connu
Cran d'arrêt
Le démoniaque
Les chiens verts du désert
Ici Londres, la colombe ne doit pas voler
Alerte en Extrême-Orient
La percée d'Avranches
Holocauste ! l'histoire de la famille...



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

+ de 550 FILMS VHS neufs à la vente

79F pièce

Holocauste III
Holocauste IV
Holocauste V
Napoléon II - L'Aiglon
La guerre éternelle
Brigade Antiracket
Mort Blanche
The Teacher
Flic de race
Force de tuer
Les Mordillo
Lupin 3
Tom Sawyer
Rudy le petit Cid
Mlle Tom Pouce
Bouba
Les Wombles I
Les Wombles II
Les Wombles III
Archibald
Brillantine Rock
David Bowie
Fleetwood Mac
Van Morrisson
Kiss
Supertramp
Queen, Chicago, Genesis live
Earth Wind & Fire
Meat loaf
Le capitaine Fracasse
Le Triangle d'Or
Ursula, l'anti-gang
Gangsters
Vengeance du Sarrazin
Superman contre Amazone
Quand la ville s'éveille
Flammes sur l'Adriatique
Docteur Justice
La Rage du Seigneur
Les Amazones
Le trésor de Pancho Villa
Bagarre à Amsterdam
La révolte des jeunes loups
La Bourrasque
La piste des éléphants
L'Ataragon
La neige en deuil
Opération Requin Blanc
Marco Polo
American Teen-Agers
Terreur dans le Shangaï Express
Passion
Mundo Cannibal
Les trois épées de Zorro
Diamonds
Les apaches
Dinosorus
Les aventuriers de la jungle
Torijok
Le Galion
Fantome du Sheik
Deux rouquines dans la bagarre
Le loup solitaire
Sahara Cross
La chanson de Roland
Les tigres du Désert
Le trésor du Bengale
Le fils de Zorro
Un risque à courir
Les inconnus de Malte
La papesse
Meurtres sous contrôle
La bête tue de sang-froid
Une vierge chez les morts-vivants
Que la bête meure
Le Boucher
Les Noces Rouges
Mado
Les cloches de l'enfer
Nada
Par le sang des autres
La gueule ouverte
Le cri du coeur
Une partie de plaisir
La rage au poing
Les novices
Divorce
Maison des otages
Même les momes ont du vague à l'ame
Homme de joie
Roustlan et Ludmila

La femme infidèle
La dernière course
Prune des bois
Jil et Jo
les Taitanfriches
Les fables de La Fontaine
Philippe le Petit
La fureur d'Hercule
La fureur du gladiateur
Maciste contre Hercule
Le Gladiateur magnifique
Jules César contre les pirates
La révolte des gladiateurs
Le retour du gladiateur le plus fort du monde
Le secret des valises noires
L'agent Gordon se déchaine
Les filles du Golden Saloon
Scandale à St. Tropez
Un paradis pour les brutes
Mission secrète
Le Rodeur
L'intrus
Le dernier train de la nuit
Saison pour les tueur
Zebra force
Le serpent
Le complot
Lucky Luciano
La dernière course
Espionnes au soleil
Colt 38
Attaque de fort Douglas
On m'appelle Vérité
Le colt était son Dieu
Les pillards du Kansas
Planque-toi minable
Trinita arrive
La fuite des Apaches
Pas de pardon, je tue
Les Frères Dynamites
Django le Proscrit
Pour un whisky de plus
Billy the Kid
Le Féroce
Frères de sang
Mon nom est Pécos
Quatre étranges cavaliers
La ville sans loi
Run, Man, Run
Le dernier fusil
Colts concert

Avec django, la mort est là
Pour une piognée d'or
L'attaques des commandos
Serpent Klem
Bataille de Néréta
Cinquième Offensive
Ski
Tir à l'arc
Le danger, c'est mon métier
Vagabond skieur
El Gringo Eskiador
Le Capitaine
Ski extrème
La pente
Ski glisse
Le prix de la mort
Tennis
Escrime
Natation
Tennis de table
Gymnastique
Les stars du tennis
Squash
Mundial 82
Catch
Argentine 78
Mise en forme aux Champs Elyssées
Cent ans de Rugby en France
Vive la France
Les grands sentiments font les bons gueuletons
Le permis de conduire
Les murs ont des oreilles
L'intrépide
La pension des sous-doués
Une Nièce malicieuse
Les Biches
Elle cause plus, elle flingue
Docteur Popaul
La femme en bleu
Barocco
La femme écarlate
La décade prodigieuse
La dernière bourrée à Paris
Ok patron
Les innocents aux mains sales
Mais ou est donc Ornicar ?
Un mari, c'est un mari
La Reine Margot
Boule de Suif
Adolphe ou l'age tendre

Le Seuil du vide
Maison de poupée
Oh ! América
La fureur sexuelle
Les couples du Bois de Boulogne
Femmes vicieuses
Emilienne
Viol
Le pied
Les mangeuses de vices
Convoi de femmes
Pigalle
La maison Tellier
Une vierge pour St Tropez
Eugénie de Sade
Les aventures galantes de Zorro
Tendre et Perverse Emmanuelle
Nathalie après l'amour
Erotisme dans la Roma Antique
Julia et les hommes
Stella
B. comme Béatrice
Lache moi les valseuses
Scheherazade
Little French Maid
Chorus Call
Into Snowy
A piece of America Pie
Objet of desir
The sensuous detective
The ultimate pleasure
Confessions très intimes d'une petite fille en chaleur
Gaelle, Malou, Virginie et Julie
Nadia la jouisseuse
L'enlèvement des Sabines
Fella
Les défonceuses
Jouissances garanties
L'école des petite baiseuses
Scrabble parthouze
Les voyeuses
Je suis une Hard Girl
Les débutantes
Délectations
Douces Pénétrations
Le Ringard
Le sexe qui jouit
Gamines à tout faire
La levrette
Shining sexe

A nous les petites cailles
Les goulues
Infirmière perverses
Confidence d'un trou mignon
Enlève ton slip
Tale of Tiffany lust
Femmes impudiques
Ça fait du bien
Bordel pour femmes
Sun sex boulevard
Viens, j'ai pas de culotte
Room party
Les partouzes de Madame Claude
Les nymphomanes
Pensionnat de jeunes filles
Cardine, viens jouir
Annonces très spéciales
Couple de débutantes
Passions déchainées
Love theâtre
Enlève ta culotte avant de parler
Julie par devant par derrière
Expose me now
Sucess "Hard magazine"
La nuit brûlante de Linda
Une ravissante petite chatte Americaine
Domination
La mouillette
La kermesse du sexe
Ces femmes qui ne pensent qu'à ça
Une hotesse très spéciale
Obsession porno
Les doigts d'acier qui tuent
Le maître du kung Fu
La fille du Dragon Noir
Le justicier de Hong Kong
La fureur rouge du Kung Fu
359e section
Alerte 36.80
Amazones de la luxure
Av. amoureuses de Robin des bois
Aventure d'Aladin
Bactron 317
Bidasses aux grandes manoeuvres
Caprices de Caroline chérie
Capture
Capucine la petite taupe
Chambre 17

Chevaliers de la croupe
Couples en chaleur
Et... Sabata les tua tous
Exibitions danoises
Fantasmes africains
Fantasme d'Isabelle
Fils de Caroline chérie
Formule 1
Furia porno à San Feliu
Garringo
Horde des salopards
Horizon, honneurs de la guerre
Interdit aux moins de 13 ans
Jeunes jouisseuses
Jeux de mains
L'autre enfer
L'épée du Cid
L'erreur
L'été indien
La belle emmerdeuse
La débandade
La fugitive
La neige en sang
Le cheik rouge
Le fauve est laché
Le loup et le lapin 1
Le loup et le lapin 2
Le sexe interdit
Le soleil blanc
Le temps de la mort
Le trésor de Malaisie
Légitime défense
Les 2 gladiateurs
Les Arrogants
Les Belles Soeurs
Les Cochonnes
Les Gros Malins
Les Joyeux Lurons
Les Orphelins
Les pirates du XXe siècle
Lolita prête à tout
Ne me laisse pas seul papa
Meurtre à Ibiza
Mort amoureuse
Energic Dance
Numéro 2
Obsessions sex Lady Winter
Olinka grande prêtresse
Opération lune
Papillon sur l'épaule
Perversions profondes
Pièges pour 7 espions
Portrait de Dorian Gray
Positions danoises

Possédées du Diable
Premier voyage
Qui j'ose aimer
Revanche d'Ivanhoé
Roller boy
Service secret
Signé Arsène Lupin
Sophie petite fille perverse
Soumissions
Spectreman 1
Spectremen 2
Spectreman 3
Sport Billy (Football)
Sport Billy (Golf-Tennis)
Sport Billy (Volley-ball)
Sport Billy (Athlétisme)
Sport Billy (Course de chevaux)
Sport Billy (Ski-Bobsley)
Sport Billy (Ping-Pong)
Sport Billy (tir à l'arc)
Sport Billy (Arts martiaux)
Terreur Express
Vengeurs de L'Ave Maria
Vierges maudites de Dracula
L'homme du Névada
Arsène Lupin contre Arsène Lupin
7 disciples de Shaolin
Aventure à Beyrouth
Boss à Hiroshima
Bruce Lee n'a pas de rival
Californie Stop
Cauchemar
Chatiment des traitres
Combat Dragon d'or
Compagnons de la gloire
Coup tonnerre de Shaolin
Dernier défi
Dimanche noir
Dragon contre les griffes de la mort
Dans les griffes du faucon
Duel à mort
Exécuteur attaque Empire
Frankenstein 2000
Fureur de Shaolin
Hong Kong appelle dragon
Internées de Kampili
Invincible Tigresse karaté
Jacob
Justicier de Hong Kong
Karatéca Erotica
Kung Fu Kids

L'ange aux poings d'acier
La bande à papa (inédit)
La braque
La famille Fenouillard
La privée
La secte cannibale
Le crime parfait
Le dos au mur
Le Dragon Rouge
Le Micheton
Les 4 Déserteurs
Le Démons de guerre
Les Mille et une Nuits
Les Plays Boys
Les Vengeurs
Les Vengeurs de la nuit
Madame Claude 2
Maîtresse de nuit, Hecate
Messaline impératrice et putain
Meurtre dans l'Orient Express
Opération mercenaires
Perfect Killer
Pétrole pétrole
Prise secrète du dragon
Quand les jaunes voient rouges
Rage des Dragons Rouges
Rapt
Retour des morts vivants
Révoltes des apaches
S.A.R.L.
S.O.S. Emergency
Sang du Dragon
Super Express 109
Superman du Karaté
Terrible revanche Shaolin
Tigre aux Griffes d'Or
Trafic à Bali
Wang Yu fait rougir Fleu
Mer en flammes
Le combat du tigre
Huge bust workout
Erotica
The Bad bride
Nooner
Greak Lady
Travesties folies
Hot numbers
Taboo Vol I, II.
Body lust
Shaved
Dirty movies Vol A, B, C, D, E.
Les Lesbos de Paris
Water People
Blonde Heat

Lost in lust
Freeway honey
Tilalators
Black vol I
Black Vol II
Black Vol IV
Juice
Ramrod Vol I, II, III, IV.
Stundhunter Vol I, II.
I like to be watched
The Idol
Shave Tail
Undressed
Thunder thighs
Ripples and wrinkles
Les assoiffés de l'or noir
La bataille de Mandchourie
Chuck
Gang des aveugles
Brigades anti-terroriste
La Mafia en alerte
Ulysse contre Hercule
Bulle sous les mers
Glissement de tes reins
Violée, déchirée, humilée
Va et vient voluptueux
Tremblements de chair
Un taxi pour que j'te broute
Sous le signe de Rome
S. comme sperme
Prends moi comme une bête
Rends moi folle
Introduisez votre ticket
Miss Partouze
Infirmières très complaisantes
Change pas de main
Dynamite express
Jeux de langues particuliers
Chaude et humide Natacha
Sodomisations
Collègiennes en délire
La cassure
Le sadique
La Louve de Stilberg
La griffe du Goyote
Cheating wives
L'ombre de Zorro
Les révoltes d'Alcantara
Capitaine Tempête
La Route de Corynthe
Amber et Sharon à Paris I, II.

Département Vente par Correspondance aux Particuliers

BON DE COMMANDE à adresser à GENERAL

10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél.(1) 42.06.50.50 (poste 36-43)

Comment acheter par correspondance

1) Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Commande ci-dessous *(n'oubliez-pas d'indiquer clairement, en lettres d'imprimerie,* **votre NOM et votre adresse complète dans la partie supérieure droite).**

2) Frais d'expédition : pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 60 F par commande, quel que soit le montant de la commande.

3) Règlement : a) vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de Commande ;

b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal ou mandat, **vous joignez votre règlement** au bon de Commande **(le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ;**

c) si vous choisissez le paiement par **Carte Bleue,** n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et la date limite de validité** de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous.

Etranger et outre-mer, nous consulter.

AMS 09/87

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

NOM Prénom
N° Rue
Code postal
Ville

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

★ Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)

N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITÉ

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE
+ FORFAIT DE PORT
TOTAL A REGLER

Département
Vente par Correspondance aux Particuliers

BON DE COMMANDE à adresser à GENERAL
10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél.(1) 42.06.50.50 (poste 36-43)

Comment acheter par correspondance

1) Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Commande ci-dessous *(n'oubliez-pas d'indiquer clairement , en lettres d'imprimerie,* **votre NOM et votre adresse complète dans la partie supérieure droite).**

2) Frais d'expédition : pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 60 F par commande, quel que soit le montant de la commande.

3) Règlement : a) vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de Commande ;

b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal ou mandat, **vous joignez votre règlement** au bon de Commande **(le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ;**

c) si vous choisissez le paiement par **Carte Bleue,** n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et la date limite de validité** de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous.

Etranger et outre-mer, nous consulter.

AMS 09/87

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

NOM
Prénom
N° Rue
Code postal
Ville

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

★ **Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36**
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)

N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITÉ

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE
+ FORFAIT DE PORT
TOTAL A REGLER

VENTE AUX COLLECTIVITES

Ce n'est pas un hasard si **GENERAL** est devenu en moins de dix ans **le numéro 1** des ventes de matériel vidéo, informatique et son aux collectivités

Membres des Comités d'Entreprises, Fonctionnaires, Associations diverses, choisissez d'adhérer à GENERAL, la centrale d'achat des collectivités.



ALLO COMMANDE
(1) 42.06.50.50
TELEX COMMANDE **214 034 F**

QUE VENDONS NOUS ?

Savez vous que GENERAL vend, en un an :
- près d'un million de cassettes vierges ;
- plus de 5000 ordinateurs et autres matériels informatiques ;
- plus de 100.000 disquettes ;
- plusieurs dizaines de milliers de films vidéo ;
- près de 50.000 logiciels ;
- plus d'un millier de magnétoscopes et autres matériels vidéo.

QUI SONT NOS CLIENTS ?

Nous comptons plus de 3000 clients collectivités qui adhèrent à notre formule. En voici quelques uns :

Café Jacques Vabre - CII Honeywell Bull Bob' [illegible] - Hopital de Monaco - Kreps - Editions El. Laboratoires Lafon - Collège R. DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplistyle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Médiavision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meunier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delporte - Hotel Hilton - Société Générale Le Havre - Journal Minute - GIE Elis - CEA Bruyères-le-Chatel - Crédit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathé Marconi Disques - GEO Services - Meca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduic - Citroën - Sogetrans - Cunow - 1er RPIMA - CEA Saclay -Sagem - Carnaud BMI - Placoplatre - Inserm - Salomon - Sodeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse - France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN - Air Equipement - Hop. Chateauroux - Sacem - Aérospatiale Chatillon - Le Robert - Air France - Villegenis - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2 Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Epargne Angoulême - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Générale Tigery - Crédit - Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de Chauffe - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussey - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens - Chomette-Favor - Turboméca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Réaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine - Norton - Samda - Crédit Coopératif.

OFFRE D'EMPLOI

GENERAL est une affaire dynamique et en expansion. Si vous souhaitez faire **CARRIERE DANS LA VENTE** de micro ordinateurs et autres produits électroniques de loisirs, contactez pour R.V. **Mr OLIVIER, ☎ 42.06.50.50.**

BON D'ADHESION GENERAL COLLECTIVITE

à renvoyer à **GENERAL**, 10 boul. de Strasbourg - 75010 PARIS - ☎ (1) 42.06.50.50

Je, soussigné, M .... Tél. prof. ....

désire faire bénéficier ma collectivité (nom et adresse) ....

.... des tarifs GENERAL COLLECTIVITÉ

Signature

GENERAL vous enverra sous 8 jours votre Carte d'Adhérent collective. De plus, chaque fois qu'un membre de votre collectivité viendra à notre magasin, nous lui établirons une carte individuelle.

AMS 09/87

AGENDOR : résidence secondaire pour PCW 8512 uniquement

Editeur : DEIA
Genre : utilitaire de bureau
Support : disquette
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★

Un logiciel qui offre à la fois un bloc-notes, un agenda, une calculette et qui de plus est résident. Cela ne vous dit rien ? Cherchez bien, vous trouverez certainement quelque chose d'approchant sur PC... Ça y est, vous y êtes ? Alors on peut commencer.

FICHIER CALCULATRICE CALENDRIER BLOC-NOTES AGENDA VOIR FERMER

FICHIER

Société : DEIA Sarl
Nom : BOUARD Eric
Adresse : 62 Cours de l'Yser
Ville : BORDEAUX
Code : 33000
Tel : 56.91.15.81

QUARTZ SYSTEM

Distribution
Electronique
Informatique
Aquitaine

CALCULATRICE

0

7 8 9 +
4 5 6 -
1 2 3 *
0 . = /

V 1.0

CALENDRIER

AVRIL 1987

DI	LU	MA	ME	JE	VE	SA
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

NOTES

PAGE N° 1

AGENDOR :
Equivalent à qui vous savez
sur COMPATIBLE PC mais pour
votre PCW !!!

RUBIS :
Gestion de TRESORERIE
Idéal pour le particulier
Indispensable pour PME/PMI

AGENDOR

ENTER =Suite
←
→

AGENDA

VENDREDI 3 AVRIL 1987

15 30 Rdv avec durant

Comparer le comparable

La finalité d'Agendor et de qui vous savez (pour reprendre la formule consacrée) est bien évidemment la même. Cependant, toute autre comparaison serait abusive et hors de propos. A machine différente, logiciel différent. Voilà pour la mise au point qui évitera toute ambiguité.
Revenons sur la notion de résidence qui n'est que très peu usitée sur PCW. Lorsque l'on dit d'un logiciel qu'il est résident, ou en arrière-plan, cela signifie qu'il est possible à tout moment, par l'emploi de touches spécifiques, de quitter celui-ci pour rentrer sous une autre application sans pour autant évincer le programme en question de la mémoire de l'ordinateur. Un simple appel, à l'aide des mêmes touches permettra de réintégrer le programme principal.
Nous l'avons vu plus haut, Agendor est, de par son contenu, un logiciel d'aide aux tâches de secrétariat. Les utilitaires qui le composent et qui sont au nombre de cinq, représentent les principaux outils de bureau dont toute secrétaire qui se respecte doit être logiquement munie.

Fichier, agenda, bloc-note...

La différence majeure qui caractérise Agendor par rapport aux logiciels du même type est la présence constante à l'écran de tous les utilitaires. Le fait qu'ils soient apparents ne veut pas dire pour autant qu'ils soient opérationnels simultanément. En fait, seul l'utilitaire implicitement sélectionné est en fonction. Néanmoins, ce type d'affichage permet une vision rapide d'ensemble, souvent synonyme de gain de temps.
Le module Fichier, dont le sens n'échappe à aucun d'entre nous, intoxiqués de la micro que nous sommes, peut être utilisé de plusieurs manières, la plus évidente étant le carnet d'adresses.
Composé de sept zones, où pour une fois la place laissée à l'argumentation ne frise pas le ridicule, le fichier peut contenir jusqu'à 2023 fiches. A ce stade, plutôt qu'un simple répertoire, il se transforme en véritable fichier client. Parmi les nombreuses options internes au module, figurent entre autres la modification de fiche, l'effacement et la recherche. Cette dernière, de loin la plus intéressante, permet une sélection par critère en vue d'une impression sur papier, format étiquettes ou listing, ou encore sur écran et disque. La sortie d'une liste sélective de fiches sur disque, suppose la création d'un fichier à part entière qu'il faudra donc nommer différemment du fichier de base. Le tri de fichier qui est également au menu des options internes, peut s'avérer très utile dans le cas d'un mailing par région. Fonctionnant selon le principe des minima-maxima, ce tri s'opère aussi facilement sur le code postal que sur l'ordre alphabétique.
Qui dit Agendor, dit bien évidemment agenda. N'utilisant qu'une toute petite place à l'écran, il dispose pourtant de grandes ressources. Votre emploi du temps pour une seule et même journée peut être classé sur plusieurs pages de 10 lignes de 30 caractères chacune. Comme pour le fichier, le nombre de pages n'est limité que par la place restant sur disquette : 1988 pages sur une disquette double densité. Nous retrouvons également, à ceci près que l'impression sur papier ne concerne cette fois que la page visible à l'écran. Dommage, une impression de date à date eut été très pratique, en particulier pour les déplacements à court ou long terme.
Contrairement aux autres parties du programme, le bloc-note ne répond pas tout-à-fait à ce que l'on est en droit d'espérer. La surface qu'il occupe sur l'écran (identique à celle de l'agenda) est loin d'être suffisante pour que l'on puisse l'utiliser ne serait-ce que comme un "simili" traitement de texte. Une fenêtre à dimension variable aurait été la bienvenue... Même reproche que précédemment concernant l'impression.

Et les autres...

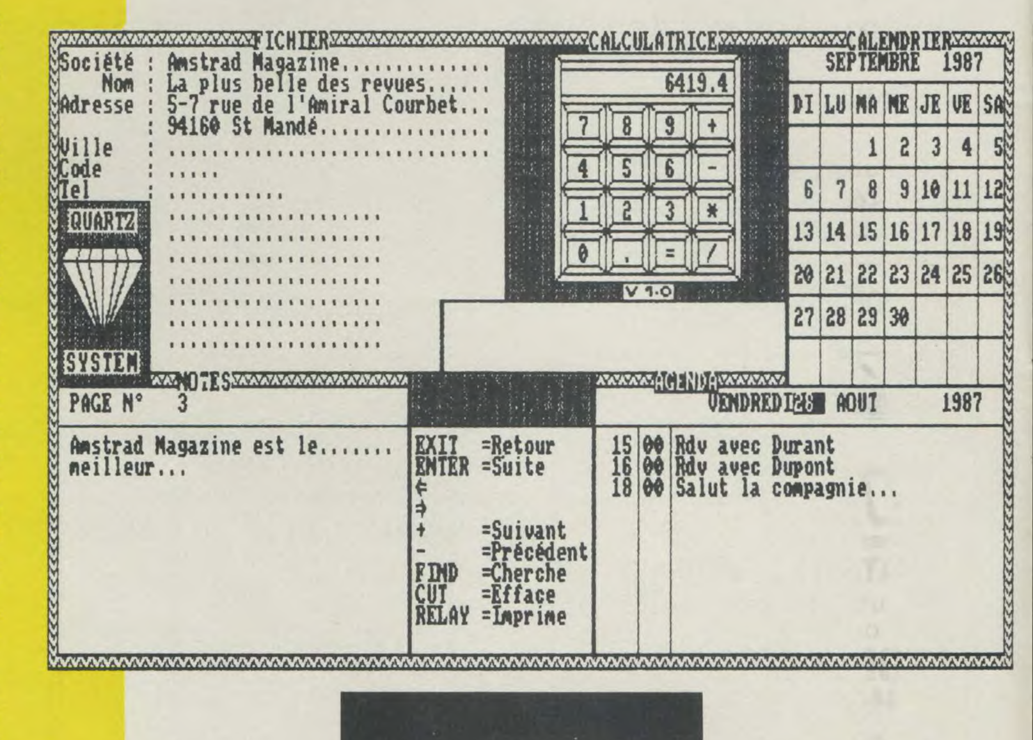
Des deux derniers outils disponibles, nous ne dirons que peu de choses. Présente dans la grande majorité des programmes actuellement disponibles la calculatrice n'a plus le pouvoir de séduction qui la caractérisait à ses débuts. On ne peut pas innover tout le temps, mais tout de même... Doté d'un "look" plutôt sympathique, la calculette d'Agendor n'a rien de transcendante. Elle permet toutefois d'effectuer les calculs les plus simples, tels que 2 + 2 = 4.
Le calendrier par contre, est des mieux conçus. Vous pouvez faire défiler les mois ou les années par simple appui sur les touches + et −, ce qui permet d'avoir un point de repaire à plus ou moins long terme. Plutôt moins que plus d'ailleurs, puisque sa "prévision" s'arrête à 1999. Un bon conseil, si vous devez acheter Agendor, faites le dès à présent, vous gagnerez du temps...

Agend'argent ou agent d'or ?

Après ce tour d'horizon rapide du logiciel, reste à savoir quels sont vos besoins. Il est évident qu'Agendor n'est pas à proprement parler la révélation bureautique du siècle, mais son utilisation dans le cadre d'une PME ou PMI est tout-à-fait respectable. Malgré quelques défauts, surtout dus à la petitesse des fenêtres de travail, il a au moins l'avantage de fonctionner parfaitement (ce qui n'est pas toujours le cas). De plus, sa simplicité d'emploi garantit à l'utilisateur néophyte une utilisation quasi immédiate. Dans l'ensemble donc, un bilan plutôt positif.

Georges Brize

Renseignements complèmentaires : DEIA, 62 cours de l'Yser, 33800 Bordeaux. Tél. : 56.91.15.81.



.. Guide des Spécialistes AMSTRAD ..

37 TOURS

PERFORMANCES



47.64.19.02
LE SPECIALISTE
REGION CENTRE
du **PC 1512**
157, Av. de Grammont
(1er étage)

42 SAINT-ETIENNE



FRANCE®
DISQUETTE
Distrubuteur agréé
AMSTRAD
Grand choix de logiciels
de jeux et professionnels
Ordinateurs familiaux
et professionnels
Conception de logiciels de
gestion ALPHASOFT
Formation
Disquettes, rangements,
listing, etc...
34, rue de la République
42000 ST-ETIENNE - Tél. : 77.21.26.28

42 LE COTEAU

MICRO DIFFUSION
ROANNE
Distributeur agrée
AMSTRAD
Logiciels
Standards et spécifiques
Formation
Maintenance
Club utilisateurs
Fournitures
39, Bd Charles de Gaulle - ZI
42120 LE COTEAU - Tél. 77.70.56.67

42 SAINT-ETIENNE

JAGOT ET LEON
ELECTRONIQUE ET
MICRO-INFORMATIQUE
SPECIALISTE AMSTRAD
et Victor
DIGITALISEUR D'IMAGES
et SERVEUR MINITEL
17, Rue des Alliés
42100 - Saint-Etienne
TEL : 77.33.13.82

45 SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE

M.E.R.C.I.
Vingt ans d'expérience
en Informatique
Son assistance logiciels
Ses compétences techniques
S.A.V.
Ne soyez pas consommateurs
Devenez client M.E.R.C.I.
23 rue de la Mouchetière - Z.I. Ingré
45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle
Tél. : **38 43.11.83**

50 CARENTAN

A B C
Distributeur
AMSTRAD
VICTOR
TANDON
EPSON
Logiciels PC/AT
Fournitures
Vente sur place ou
par correspondance
ASSISTANCE BUREAUTIQUE
CONSEIL
Méautis - 50500 CARENTAN
Tél. : 33.42.31.99

51 REIMS

LOGIMICRO
REVENDEUR QUALIFIÉ
CONSEIL
AMSTRAD
DES PROFESSIONNELS AU SERVICE
DES PARTICULIERS ET DES ENTREPRISES
- **Pus de 500 titres logiciels et livres**
- **Maintenance et formation**
- **Démonstrations PC 1512**

2, avenue de Laon
51100 REIMS
Tél. : 26.47.44.14

57 METZ

AMSTRAD
GRYCHTA S.A.
Tél. :
87.75.61.43
87.36.09.18
AMSTRAD
1 et 15 rue de la Fontaine
57000 METZ

59 LILLE

TAM.SCALL
105, rue Léon Gambetta
(angle rue Solférino)
près de la Préfecture
LILLE
POINT PILOTE
AMSTRAD

61 VIMOUTIERS

Loisir
INFORMATIQUE

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

11, rue Du Perré
61220 VIMOUTIERS
Tél. 33.39.16.65

62 LENS

LENS MICRO INFORMATIQUE

Revendeur qualifié
conseil AMSTRAD
Point pilote
nouveautés, softs
et périphériques

96, av. Alfred Maës
62300 LENS
Tél. 21.28.72.44

64 PAU



Revendeur agréé
AMSTRAD PROFESSIONNEL

POINT CLUB AMSTRAD

11, rue Samonzet - 64000 PAU
Tél. : 59 83 78 78

65 TARBES

MICRO PYRENEES

DISTRIBUTEUR ET CENTRE TECHNIQUE
AGRÉÉ AMSTRAD

apporte
une solution
à tous vos problèmes

DE L'ORDINATEUR INDIVIDUEL
AU COMPATIBLE IBM PC 1512

41, rue du IV septembre
TARBES Tél. 62.93.70.71

69 LYON

FRANCE® DISQUETTE
Distributeur agréé
AMSTRAD
Conception de logiciels
de gestion ALPHASOFT
Logiciels professionnels,
éducatifs, de jeux
Ordinateurs professionnels
et familiaux
Formation
Disquettes, rangements, listing, etc...

255, avenue Berthelot
69008 LYON - Tél. : 78.01.79.63

70 LUXEUIL-LES-BAINS

ELECTRONIQUE 70
REVENDEUR-CONSEIL QUALIFIÉ
AMSTRAD France
ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES
COURS INFORMATIQUE
40, rue E. Herriot
70300 LUXEUIL-LES-BAINS
Tél. : 84.40.20.04

72 CHATEAU-DU-LOIR

CASTEL HIFI
Joël HESLON
MERCURE D'OR 1983
DISTRIBUTEUR AGRÉÉ
AMSTRAD
PC 1512
FAMILIAL
ET HI-FI
Ordinateurs - Périphériques
Logiciels - Librairie

71-73 rue Aristide-Briand
72500 CHATEAU-DU-LOIR
Tél. : 43.44.04.64

75 PARIS

Microfolie's
les spécialistes AMSTRAD

464-6128-8256-8512
PC 1512

75009 - PARIS
40 bis, rue de Douai
Tél. : 48.78.76.77

75 PARIS

RAM 16
INFORMATIQUE
AMSTRAD REVENDEUR AGRÉÉ
TOUTES CONFIGURATIONS
464-6128-8256-8512
PC 1512
LOGICIELS PRO. JEUX.
HI-FI. LASER DISC

78, RUE MICHEL-ANGE
75116 PARIS
47.43.10.86

COURRIER

Q : *J'ai 10 ans ; je possède un Amstrad CPC 6128 et j'aimerai savoir s'il existe une routine permettant de lister le binaire ?*

Nicolas Fischbach
Bouxwiller

R : Tout dépend de ce que vous appelez "lister" le binaire... Si vous voulez seulement examiner le contenu d'adresses mémoire, il suffit de faire une boucle :
for adresse = (adresse début) to (adresse fin)
Print Peek (adresse)
Next adresse
Si vous voulez examiner l'assemblage de coches machine, il vous faudra automatiquement passer par un assembleur/désassembleur/moniteur.
Si, enfin, vous souhaitez mettre automatiquement sous forme de lignes basic (mise en data d'un chargeur) une zone mémoire, nous vous rappelons que les Cahiers d'Amstrad n° 8 a fait paraître un tel utilitaire.

Q : *Est-il possible d'utiliser un deuxième lecteur de cassette sur le CPC 464 (exemple : nécessité d'avoir un azimuthage des têtes différent sans à chaque fois tout dérégler). Dans l'affirmative, pourriez-vous nous en indiquer les moyens...*

Jean Lefils
Dunkerque

R : Bonne idée pour contourner la difficulté due à l'azimuthage sensiblement différent entre certaines cassettes et d'autres. Malheureusement, si l'idée n'est pas impossible, elle est pratiquement irréalisable du fait de l'absence de sortie (ou d'entrée) magnéto sur le CPC 464. Si vous êtes vraiment bidouilleur pourquoi pas... mais vous feriez sûrement mieux de vous procurer un nécessaire d'azimuthage. Ayant repris un azimuthage "moyen", la très grande majorité de vos cassettes devraient passer sans faire appel à un éventuel lecteur extérieur.

Q : Je possède un PC 1512 Double Drives et je souhaite faire l'acquisition d'un disque dur de 10 ou 20 Mo mais en aucun cas supprimer l'un de mes drives. Je pense notamment à la carte de chez Tandon (20 Mo). Qu'en pensez-vous ? Par ailleurs, sachant que l'alimentation du PC n'est pas très puissante et trouvant que l'appareil a tendance à chauffer lors d'une longue utilisation, je souhaite monter un ventilateur mais je n'ai à ce jour trouvé aucune piste auprès de mes fournisseurs.

Emmanuel Tilloy
Lyon

R : L'acquisition d'une hardcard semble être un choix fort judicieux dans votre cas. Pour ce qui est du ventilateur, il semble que pour l'instant aucun constructeur ou distributeur français ne se soit penché sur le problème pour proposer, par exemple, un ventilateur sous forme de carte... Un bon technicien devrait pouvoir vous donner une solution acceptable.

Q : Étant possesseur d'un Amstrad 464, je voudrais m'acheter un lecteur de disquette DDI-1. Pour ce lecteur, faut-il exclusivement des disquettes vierges CF2D où peut-on utiliser des CF2 ?

T. Planard
Vitrolles

R : Ce sont les mêmes. Seules les disquettes CF2DD sont réservées au deuxième lecteur du 8512. D'ailleurs rien que par le prix vous ne risquez pas de les confondre !

Q : J'envisage d'acheter le CPC 6128, moniteur monochrome et d'utiliser le moniteur CTM640 de mon Amstrad CPC 464. Est-ce possible ? D'autre part, le lecteur de cassette du 464 peut-il être branché sur le 6128 ?

R : Dans les deux cas, la réponse est non. L'intégration du lecteur de disquette du 6128 suppose une alimentation supplémentaire (en 12 volts de surcroît) que ne possède pas le CTM 640 (avec prise d'alimentation du lecteur de disquette en façade sur le CTM 644). Par ailleurs, le CPC 6128 est équipé d'une entrée magnéto ; il vous suffit donc — et c'est là le plus pratique — de vous procurer un magnétophone "spécial informatique" (style Laserdata ou Lansay) avec son cordon. Le coût de l'opération ne s'élève pas très haut et c'est bien là le meilleur moyen pour passer vos anciennes cassettes sans attraper "un coup de sang"...

Q : Je suis actuellement possesseur d'un CPC 464 avec lecteur de disquette depuis plus de 18 mois. J'ai donc un certain nombre de programmes personnels réalisés en Basic intégré dans le 464, dont les fichiers banque, bibliothèque... Je vais acquérir un PC 1512 et je désirerais utiliser ces éléments qui m'ont demandé du temps à les établir et qui me sont utiles. S'il est relativement facile de transférer sur disquettes 5,25 pouces, il est sans doute plus difficile de les faire "avaler" au PC 1512 qui n'utilise pas le même Basic. Existe-t-il une disquette 5,25 renfermant le Basic du 464 et sera-t-elle admise par le système d'exploitation du PC 1512. l'idée que je doive réadapter tous ces fichiers et ces programmes me terrorise car je vais évidemment me débarrasser du CPC 464 et de ses périphériques (sauf imprimante).

Maurice Malcoiffe
Arles-sur-Tech

R : A l'évidence, vous risquez d'être encore plus terrorisé lorsque vous allez apprendre que votre problème est insoluble... En effet, s'il est possible "d'importer" des fichiers de données — en ASCII — d'un CPC à un PC 1512, il n'existe pas de disquette contenant le Basic du 464, laquelle vous serait de toute façon inutile puisque le PC 1512 (et tous les autres compatibles) refuserait ce Basic. Seule solution au niveau des programmes : les sortir sur imprimante et les adapter au Basic du PC ; vous pourrez toujours vous consoler de la perte de temps en "récupérant" vos données ASCII.

Q : Voici deux bidouilles pour les utilisateurs de CPC. D'abord pour les 6128. Le programme bankman.bas, fourni sur l'une des disquettes système est protégé, ce qui oblige à démarrer les programmes utilisant le deuxième block de 64 Ko en deux temps : RUN"BANKMAN" et démarrage du logiciel proprement dit... pas très élégant ! Voilà donc le moyen d'initialiser les RSX de Bankman en mode programme : faites un reset puis tapez RUN"BANKMAN-BAS" faites alors un SAVE "BANK2.BIN", b, &A224, &A6FF-&A224. On obtient alors un SAVE "BANK2.BIN non protégé et moins long que bankman.bin (d'où économie !). Pour utiliser ce nouveau fichier BANK2.BIN dans un programme, suivre le modèle : 10 Mémory &A224
20 Load "BANK2.BIN", &A 224
30 Call &A224 : REM INITIALISE LES RSX
Encore un truc pour tous les CPC : tapez avant de commencer à saisir des lignes Basic : POKE &AC00, 1 <ENTER> .
Ce poke supprime systématiquement tous les "blancs" inutiles dans une ligne (ex : 10 FOR i = 1 to 10 : REM), lequels ne font qu'occuper de la mémoire et ralentir l'exécution. J'ai "gagné" jusqu'à 1 Ko sur un logiciel de 8 Ko.

Alain Caradot
Paris

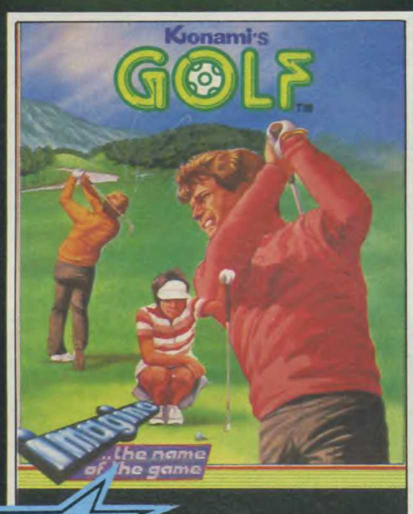
Q : Suite à la question de M. Le Caere (A.M. N° 20 page 135), voici quelques renseignements concernant l'extension mémoire Vortex :
— LA ROM Vortex est la ROM N° 6 allant de &C000 à &FFFF
— On peut avoir le listing de cette ROM en se plaçant sous moniteur : Imon pour se placer dans la ROM
★ LC000, FFFF pour désassembler le programme.
Voici les points d'entrée des différentes commandes :
&C153 BOS
&D400 MON
8EBD9 GCHAR
&EBC7 GPEN
&EBDO GPAPER
&EBAE MASK
&EB79 FAST
&BD19 FRAME
&BB51 SLOW
&BC02 UNMASK
&CO30 DISBOS
— Il est possible d'appeler directement ces routines sans passer par les RSX (dans un programme en langage machine par exemple) à l'aide d'un RESTART (RST 3).
Voici, par exemple, le programme permettant de se placer dans le moniteur :
10.&DF •RST &18 •RST 3
20.&04 &08 •DEFW &8004 • ADRESSE DES PARAMÈTRES
30.&C9 •RET
40.&00 &DA •DEFB &D400 •POINT D'ENTREE DU MONITEUR
50.&06 •DEFB &06 •ROM N°6
(programme à implanter en &8000)
— Quand on se place sous le BOS, une partie de la ROM d'extention est transférée dans la RAM (à partir de &8000)
— Voici les points d'entrée des commandes utilisables sous le BOS :
&8164 spool. on &863E load
&818A spool.off &8EBC new
&81F7 id &8716 run
&82C7 bank &8868 common
&83E1 call &88D4 ramopen
&841B list &8910 ramclose
&845B dev &8A27 ramfield
&8483 video.on &8B08 ramwrite
&84C9 screen.in &8B14 records
&858C screen.out &8B94 peek
&85AA screens &8C68 poke
&8636 save
NB : ces adresses étant en RAM, on peut les appeler directement par un CALL.

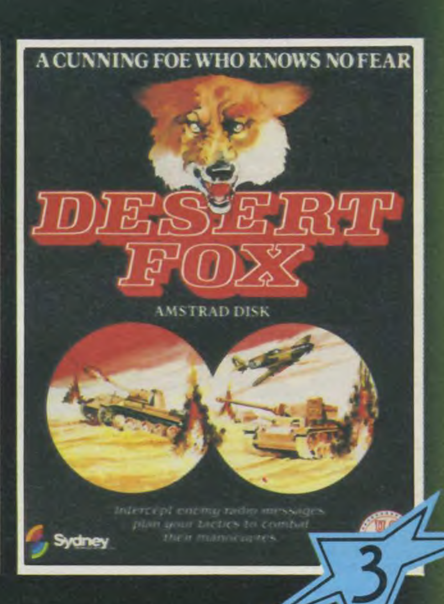
Philippe BREGEA
Genilles

R : Si vous aussi avez des réponses à des questions posées ou des (courtes) bidouilles, merci de nous les envoyer. Nous ferons un plaisir d'en faire profiter l'ensemble de nos lecteurs.

AMSTRAD GOLD HITS II









Cinq Hit dans un super album pour Amstrad

Cassette & Disquette

AMSTRAD



U.S. Gold (France) S.A.R.L., Zac des Mousquettes, 06740 Chateauneuf de Grasse. Tel: 93 42 71 44.

Q : Je possède un micro-ordinateur Amstrad CPC 6128 couleur + DMP 2000 et lecteur de cassette ; l'informatique est ma passion et j'aimerais rentrer en contact avec des correspondants anglais pour partager notre passion commune pour ces micro-ordinateurs. De plus, j'aimerais être au courant des nouveautés Amstrad en Angleterre. Donc, pourriez-vous me communiquer l'adresse des journaux anglais consacrés aux micros Amstrad CPC, le moyen de se procurer ces journaux en France et le moyen de faire passer une petite annonce dans leurs colonnes.

Emmanuel Mourot

R : Mis à part quelques produits bien spécifiques (traitements de textes, comptabilités etc) très difficiles à se procurer en France, les journaux informatiques français doivent répondre à votre « fringale » de nouveauté d'Outre-Manche. Si malgré cela vous souhaitez lire d'autres avis ou avoir peut-être des renseignements ou des tests différents de ceux parus dans nos colonnes par exemple, voici l'adresse de nos homologues anglais :

Amstrad Computer User
169 King's road
Brentwood
Essex CM14 4EF

Computing with the Amstrad CPC
Database Publications
Europa House
68 chester road
Hazel Grove
Stockport SK7 5NY

Amstrad Action
The old Barn
Brunel Precinct
Somerton
Somerset TA11 7PY
Great Britain

Les germanophiles pourront utilement lire PC Schneider International, notre confrère allemand :

DMV
Postfach 250
Fuldaer Strass 6
3440 Eschwege (Germany)

Vous pouvez demander à votre libraire de vous les faire venir ou, si vous habitez Paris, aller dans les librairies étrangères (WHSmith, Brentano's) ou mieux encore pour les recevoir régulièrement, abonnez-vous.

Q : Fidèle lecteur d'Amstrad Magazine et utilisateur intensif du CPC 464 (+ DDI – 1), j'aimerais soulever un problème qui nous concerne tous, utilisateurs de micro-ordinateurs.
L'utilisation de l'informatique nous amène à travailler – ou à jouer ! – longuement sur des écrans. Ma questions est simple : passer de longues heures devant un écran – à fortiori un écran couleur – a-t-il des conséquences pour la vue ? On entend tellement dire de choses là-dessus? et je ne parle pas des rayons ultra-violets ! Dernièrement, j'ai lu une interview d'un médecin dans la rubrique radio-télévision d'un grand quotidien, démentant toutes les rumeurs de danger du aux écrans de télévision. Selon lui, la télévision n'abime pas la vue, elle ne fait que révéler les défauts de vision éventuels du spectateur. Bien plus, des cures de télévision seraient prescrites pour certaines maladies des yeux ! je n'ignore pas que nos écrans de micros ne sont pas foncièrement des écrans de télévision, mais nous sommes à une distance beaucoup plus rapprochée ; alors, y-a-t-il ou non danger pour la vue ? Je pense que cette question est assez importante pour être soulevée dans la rubrique « courrier » de votre journal et ainsi trouver une réponse par l'intermédiaire d'un spécialiste compétent...

Eric KOVALIC, Calais

R : Une question intéressante et qui sort totalement du cadre des questions habituellement posées ! N'étant pas « spécialistes » mais directement concernés. Nous allons essayer de soulever quelques problèmes prêtant à réflexion et... réponse d'un « vrai » spécialiste.

Effectivement, les dangers dus aux tubes cathodiques relèvent d'une polémique. Quoi qu'il en soit, on travaille effectivement à distance plus rapprochée d'un moniteur que d'une TV, ce qui peut modifier des jugements fonction d'un rayonnement. Par ailleurs, il faut rappeler que le travail sur écran fait l'objet de recommandations et directives, notamment avec un temps de travail limité à quatre heures. Ce ne sont effectivement que des constatations mais qui doivent avoir un fondement...

A un niveau « expérimentation » personnelle, il est quand même curieux, si les effets des moniteurs sont nuls ou bénéfiques, d'être sujets à des maux de tête et une grande fatigue visuelle après une longue utilisation de l'ordinateur. Qui d'entre nous n'a pas, après avoir abusé de la chose, eu les yeux douloureux et larmoyants ?

Comment se fait-il, toujours dans l'hypothèse d'une absence de danger, que les fabricants améliorent la qualité des écrans (filtres antirayonnements, etc) et que certains constructeurs indépendants s'engagent financièrement à fabriquer des verres « spécial informatique », des filtres à accrocher aux écrans etc... ? A noter à ce sujet qu'il existe des verres spécialement étudiés et très efficaces ; consultez votre opticien qui pourra éventuellement vous faire part du nombre de gens « qui ont une bonne vue mais qui se plaignent de brûlures des yeux, de migraines, etc. » et qui, – comme par hasard – travaillent beaucoup sur écran...

Par expérience, et jusqu'à démonstration complète de l'absence de danger, mieux vaut éviter de rester trop longtemps près de nos chers moniteurs informatiques. Car, de toute façon, si la science peut déterminer précisément les conséquences d'une chose à court terme, l'informatique (et le travail répété sur écran) est un domaine certainement trop récent pour entrainer des certitudes et des projections à long terme.



MINITEL 32.28.19.79.

JEUX

TITRES	K7 / D7
1001 BF	113/136 F
1942	77/118 F
3D BOXING	92/120 F
3D GRAND PRIX	92/121 F
3D STUNT RIDER	--/73 F
3D VOICE CHESS	81/113 F
500 CC	98/143 F
ABSURDITY	77/136 F
ACADEMY (TAU CETI II)	88/143 F
ACE	84/120 F
ACE OF ACES	84/132 F
ACROJET	88/121 F
ACTIVATOR	99/-- F
ADRIAN MOLE	102/-- F
AFFAIRE EN OR	118/-- F
AFFAIRE SYDNEY	--/170 F
ALIENS	70/100 F
ALIEN HIGHWAY	27/-- F
AMERICA'S CUP	89/121 F
ANNALS OF ROME	111/150 F
ANTIRIAD	60/87 F
ARKANOID	80/113 F
ARMY MOVES	87/125 F
ASPHALT	109/136 F
ASTERIX (MELBOURNE)	80/-- F
ASTERIX (NATHAN)	124/158 F
ATHAWALPA	128/-- F
ATOME SMASHER	85/-- F
AU REVOIR MONTY	75/113 F
AVENGER	58/88 F
BALLBLAZER	80/113 F
BALLBREAKER	98/143 F
BALLOON CHALLENGE	87/130 F
BARBARIAN	78/121 F
BASKETBALL	79/120 F
BATMAN	68/103 F
BATTLE FIELD GERMANY	113/154 F
BATTLE FOR BRITAIN	98/-- F
BATTLE FOR MIDWAY	92/175 F
BIG BAND	--/205 F
BIG TROUBLE	89/-- F
BLADE RUNNER	65/-- F
BLAGGER	94/-- F
BLUE WAR	--/159 F
BOBBY BEARING	--/128 F
BOMB JACK II	81/118 F
BOMB JACK I	65/96 F
BOULDERDASH I	81/-- F
BRASS BLUFF	78/87 F
BREAKTHRU	82/92 F
BRIDGE	86/-- F
BRIDGE (INFOGRAMME)	226/-- F
BRIDGE OF FRANKENSTEIN	94/-- F
BRIDGE PLAYER 3	--/124 F
BUBBLER	83/115 F
BUGS BUSTER	92/-- F
C.O.R.E.	91/-- F
CAULDRON II	73/105 F
CAULDRON I	73/113 F
CESSNA OVER MOSCOU	130/178 F
CHALLENGE OF THE GOBOTS	88/135 F
CITY SEKKER	53/-- F
COBRA	66/113 F
COLORIC	78/-- F
COLOSSUS BRIDGE 4	--/117 F
COLOSSUS CHESS 4	77/111 F
COMETE DE HALLEY	--/150 F
COMMANDO	70/109 F
CONTAMINATION	110/156 F
CONTRAPTION	66/-- F
COSTA CAPPERS	57/-- F
CRAFTON	--/158 F
CRYSTAL CASTLE	70/133 F
CYRUS CHESS	77/110 F
E TH SUPERTEST	--/54 F
DAKAR 4 X 4	[illegible] F
DAKAR MOTO	[illegible] F
DAMES 3D CHAMPION	123/158 F
DAN DARE	85/125 F
DANDY	72/100 F
DEACTIVATOR	87/132 F
DEATHSCAPE	88/135 F
DEBALUS	58/-- F
DEEP STRIKE	79/88 F
DEEPERS DUNGEON	42/57 F
DEMAIN HOLOCAUSTE	--/137 F
DESERT FOX	--/121 F
DESPOTRIK	--/190 F
DOGFIGHT	88/135 F
DONKEY KONG	65/94 F
DOORS OF DOOM	--/73 F
DOSSIER G	103/143 F
DOWN TOWN HEAD	--/150 F
DRAGON'S LAIR II	88/133 F
DRAGON'S LAIR I	82/99 F
DRUID	75/109 F
DUEL	27/-- F
EAGLE NEST	91/130 F
EDEN BLUES	--/150 F
EIDOLON	27/54 F
ELECTRIC WONDERLAND	94/-- F
ELECTRO FREDDY	--/87 F
ELEVATOR ACTION	55/-- F
ELITE	147/197 F
ENDURO RACER	73/110 F
EREBUS	113/137 F
ETHNOS	--/172 F
EXPLORER	72/100 F
EXPRESS RAIDER	83/117 F
F 15 STRIKE EAGLE	89/143 F
FAIAL	--/162 F
FAIRLIGHT	--/147 F
FER ET FLAMME	--/122 F
FIGHTER PILOT	85/102 F
FINAL MATRIX	105/143 F
FIRELORD	--/113 F
FRANK BRUNO'S BOXING	--/89 F
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	27/-- F
FRUTY FRANCK	73/-- F
FUTURE KNIGHT	65/94 F
GALVAN	77/-- F
GAUNTLET	77/122 F
GEM OF SHADOW	84/-- F
GHOST'N'GOBLINS	72/100 F
GLIDER RIDER	--/100 F
GOLDEN PATH	--/73 F
GOLIATH	27/-- F
GOONIES	82/-- F
GREAT ESCAPE	85/94 F
GREEN BERET	80/-- F
GREYFELL	88/135 F
GUNFIGHT	107/-- F
H.M.S. COBRA	188/255 F
HACKER II	27/110 F
HACKER I	--/54 F
HANSE	102/171 F
HARD HAT MACK	89/-- F
HARDBALL	83/-- F
HARRY & HARRY	--/162 F
HAWAII	--/162 F
HEAD OVER HEELS	70/94 F
HEARTLAND	58/106 F
HIGHLANDER	62/-- F
HIJACK	27/102 F
HI RISE	77/-- F
HIVE	95/137 F
HOWARD THE DUCK	80/-- F
HUMAN TORCHE	80/-- F
HYDROFOOL	87/126 F
IKARI WARRIORS	86/106 F
IMPOSSABALL	88/113 F
IMPOSSIBLE MISSION	79/114 F
INCANTATION	--/179 F
INERTIE	109/140 F
INFILTRATOR	85/106 F
INTERNATIONAL KARATE	81/105 F
IT'S A KNOCK OUT	27/-- F
JACK THE NIPPER	66/128 F
JAIL BREAK	62/87 F
JEU DE MARELLE	118/-- F
KAT TRAP	27/88 F
KINETIK	84/126 F
KNIGHT GAMES	79/-- F
KNIGHT RIDER	83/-- F
KONAMI'S GOLF	70/88 F
KRACK OUT	94/135 F
KUNG FU MASTER	79/120 F
LA CITE PERDUE	--/198 F
L'AFFAIRE VERA CRUZ	--/178 F
LA FORMULE	128/178 F
LA GESTE D'ARTILLAC	--/226 F
L'ANTRE DE GORR	--/182 F
LATIN HIT ANDRUM	64/-- F
LEADERBOARD	87/125 F
LEADERBOARD TOURNAMENT	--/65 F
LE FINANCIER	73/-- F
LE PASSAGER DU TEMPS	--/181 F
LE SYNDROME	--/176 F
LES DENTS DE SA MERE	38/-- F
LE TIGRE ET LA CHEVRE	118/-- F
LEVIATHAN	84/129 F
L'HERITAGE	--/144 F
LIGHT FORCE	86/113 F
LITTLE COMPUTER PEOPLE	--/115 F
LIVINGSTONE	94/143 F
LORDS OF THE MIDNIGHT	27/-- F
LORD OF THE RINGS	27/54 F
LUCKY LUCK	--/188 F
M'ENFIN	114/145 F
MACADAM BUMPER	110/-- F
MAD DOG	130/173 F
MAD MAX	70/120 F
MANDRAGORE	--/54 F
MANHATTAN 95	117/140 F
MARBLE MADNESS	106/-- F
MARCHE A L'OMBRE	125/170 F
MARIO BROTHERS	80/88 F
MARTIANOIDS	89/-- F
MASQUE	--/145 F
MASSACRE A LA TOMATE	--/170 F
MELTDOWN	79/-- F
MERCENAIRE	62/-- F
MERCENARY	97/189 F
METRO CROSS	84/121 F
MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE	--/211 F
MEURTRES EN SERIE	--/227 F
MGT	98/143 F
MIAMI VICE	53/85 F
MICRO SAPIENS	91/-- F
MICRO SCRABBLE	--/180 F
MILLIONNAIRE	98/-- F
MLEURIR ASTRAL	--/219 F
MISSION II	27/-- F
MISSION OMEGA	87/114 F
M.L.M. 3D	132/181 F
MONOPOLY	129/184 F
MONTY ON THE RUN	57/108 F
MOVIE	79/-- F
MUTANT	87/135 F
NEMESIS	78/109 F
NEMESIS THE WARLOCK	89/143 F
NEXUS	--/187 F
NEXOS	--/120 F
NIGHT GUNNER	--/110 F
NIGHT SHADE	61/-- F
NUCLEAR DEFENSE	79/73 F
NUMEROLOGIE	106/-- F
OLYMPY	98/159 F
OMEGA PLANETE INVISIBLE	--/184 F
ONE	79/120 F
OPERATION NEMO	--/154 F
PACMAN SUPER PAT	81/115 F
PAPER BOY	75/73 F
PASSAGERS DU VENT II 464	271/-- F
PASSAGERS DU VENT II 664	--/211 F
PASSAGERS DU VENT II 6128	--/211 F
PASSAGERS DU VENT I 464	271/-- F
PASSAGERS DU VENT I 664	--/271 F
PASSAGERS DU VENT I 6128	--/271 F
PAWN 6128	--/190 F
PING PONG	--/132 F
POSEIDON	--/130 F
PRICE OF MAGIC	58/-- F
PROFANATION	109/137 F
PROHIBITION	--/170 F
PROPHETIES	--/189 F
PROTENNIS	72/-- F
PSYCHEDELIA	43/-- F
PUNCHY	--/87 F
QUACK A JACK	36/-- F
QUARTET	77/111 F
QUESTOR	--/119 F
RALLY II	84/-- F
RANARAMA	66/113 F
RASPUTIN	80/-- F
RED [illegible]	94/-- F
RENEGADE	70/-- F
RETURN TO OZ	27/-- F
REVOLUTION	27/122 F
ROBINSON CRUSOE	--/152 F
ROCK RAID	34/-- F
ROLAND AHOY	85/54 F
ROLAND GOES DIGGING	--/54 F
ROLAND IN THE CAVES	--/54 F
ROLAND ON THE ROPES	--/54 F
ROLAND ON THE RUN	--/54 F
ROOM 10	27/-- F
SABOTEUR II	82/118 F
SABOTEUR I	73/88 F
SABRE WULF	27/-- F
SAI COMBAT	--/89 F
SAILING	85/124 F
SAMOURAI TRILOGY	94/135 F
SARECEN	62/82 F
SCALEXTRIC	106/143 F
SCHORWAY RIDER	88/103 F
SCOUBIDOU	73/106 F
SENTINEL	98/139 F
SEPULCRI	84/-- F
SHADOW FIRE	--/54 F
SHADOW OF MORDOR	92/-- F
SHAO LINS ROAD	94/133 F
SHOGUN	--/128 F
SHORT CIRCUIT	60/94 F
SIGMA 7	87/133 F
SILENT SERVICE	88/121 F
SILICON DREAMS	133/-- F
SKYFOX	--/132 F
SLAP FIGHT	--/133 F
SOCCER 86	92/-- F
SURFCAT	73/-- F
SORCERY PLUS	--/111 F
SOULS OF DARKON	--/147 F
SPACE HARRIER	66/110 F
SPACE HAWKS	--/87 F
SPACE SHUTTLE	72/-- F
SPINDIZZY	--/120 F
SPITFIRE 40	77/113 F
SPY VS SPY II	89/147 F
SPY VS SPY I	--/54 F
SRAM II	--/162 F
SRAM I	--/126 F
STAINLESS STEEL	84/124 F
STAR FOX	89/141 F
STARGLIDER	120/158 F
STAR RAIDERS II	79/-- F
STREET HAWK	59/-- F
STRIKER	98/-- F
STRIKE FORCE COBRA	88/143 F
STRIKE FORCE HARRIER	78/114 F
STRYFE	125/170 F
SUB	57/-- F
SUBTERRANEAN STRYKER	--/80 F
SUPER CYCLE	81/121 F
SW REPORTER	--/130 F
SWEEVO'S WORLD	--/87 F
SWORD AND SORCERY	--/84 F
T.T. RACER	81/115 F
TARZAN	81/-- F
TAU CETI	72/-- F
TEMPEST	87/-- F
TEMPLE OF ASHAI	--/141 F
TENEBRES	87/121 F
TENSION	--/136 F
TENTH FRAME	84/125 F
TERROR OF THE DEEP	94/140 F
THAI BOXING	58/85 F
THANATOS	80/120 F
THEATRE EUROPE	--/156 F
THE FIFTH QUADRANT	94/140 F
THING BOUNCES BACK	88/133 F
TIME TRAX	73/-- F
TOAD RUNNER	--/118 F
TOBROUK	--/128 F
TOMAHAWKS	77/118 F
TOP GUN	70/121 F
TRAILBLAZER	--/110 F
TRIAXOS	98/141 F
TRIVIAL PURSUIT	145/189 F
UCHI MATA	85/128 F
V	--/114 F
VENDREDI 13	--/180 F
VERA CRUZ	148/-- F
VULCAN	99/-- F
WARRIOR	--/85 F
WAY OF THE TIGER	79/-- F
WERNER	58/103 F
WINTER GAMES	77/110 F
WONDER BOY	80/113 F
WORLD CUP CARNIVAL	--/54 F
WORLD GAMES	88/141 F
XENO	87/113 F
XEVIOUS	87/88 F
YIE AR KUNG FU II	66/113 F
YIE AR KUNG FU I	--/54 F
Z COMME ZARK DAVOS	77/125 F
ZOIDS	27/-- F
ZOMBI	113/125 F
ZYNAPS	88/126 F

COMPILATIONS

TITRES	K7 / D7
AMSTRAD GOLD HITS (AVENGER, BREAKTHRU, DESERT FOX, GOONIES, KONAMI'S GOLF)	[illegible] F
AMSTRAD GOLD HITS (ALIEN 8, BEACH HEAD II, RAID, SUPER TEST DECATHLON)	[illegible] F
BIG 4 (COMBAT LYNX, CRITICAL MASS, SABOTEUR, TURBO ESPRIT)	[illegible] F
CHIP 1 (3D HLM, BUGGY II, DEVIL'S CASTLE, ZAXX)	94/141 F
COMPUTER HITS VOL 3 (CAULDRON, DYNAMITE DAN, GRUFF GAFFS STRONGMAN, JUGGERNAUT, THE DEVILS CROWN, WEIGOLER)	[illegible] F
FIVE STAR GAMES (EQUINOX, SPIN DIZZY, THREE WEEKS IN PARADISE, WHO DARES WINS II, ZOIDS)	[illegible] F
GREMLIN PACK (AVENGER, FUTURE KNIGHT, TRAILBLAZER)	95/-- F
HIT PACK II (1942, ANTIRIAD, COMMANDO 86, FIGHTING WARRIOR, JET SET WILLY II, SCOOBY DOO, SPLIT PERSONALITIES)	[illegible] F
HIT PACK I (AIRWOLF, BOMB JACK, COMMANDO, FRANCK BRUNO'S BOXING)	[illegible]/108 F
KONAMI'S COIN OF HITS (GREEN BERET, HYPER SPORT, MIKIE, PING PONG, YIE AR KUNG FU)	84/121 F
LAUREATS (CAULDRON II, GREEN BERET, SILENT SERVICE)	118/-- F
MASTERTRONIC I (FORMULA 1 SIMULATOR, CONQUEST, STORM)	--/73 F
MASTERTRONIC II (LAST V8, MOLECULE MAN, PIPELINE)	--/73 F
MASTERTRONIC III (APPRENTICE, GOLDEN TALISMAN, SPEED KING)	--/73 F
MICROPOOL HITS VOL (REDHAWK, ROCK'N WRESTLE, STARION, WAY OF THE EXPLODING FIST)	[illegible] F
NOW GAME 4 (BACK TO THE FUTURE, DAN DARE, HACKER I, MISSION OMEGA, SQUACH)	88/-- F
OCEAN'S ALL STAR HITS (GALVAN, KNIGHT RIDER, MIAMI VICE, SHORT CIRCUIT, STREET HAWK, TOP GUN)	96/141 F
PACK DISC (BUGGY II, GALACHIP)	--/163 F
PACK FIL II (CAULDRON II, GREAT ESCAPE, REVOLUTION, SORCERY)	--/178 F
PACK FIL I (GUNFIGHT, THE WAY OF THE TIGER)	108/-- F
PACK UBI (DRAGON'S LAIR, SIGMA 7, STAR GLIDER)	141/180 F
STAR GAMES (BARRY McGUIGAN, BEACH HEAD II, RESCUE ON FRACTALUS, THE WAY OF THE TIGER)	70/98 F
THEY SOLD A MILLION III (KUNG FU MASTER, FIGHTER PILOT, GHOSTBUSTER, RAMBO)	77/110 F
THEY SOLD A MILLION II (BRUCE LEE, KNIGHT LORE, MATCH DAY, MATCH POINT)	84/121 F
THEY SOLD A MILLION I (BEACH HEAD, DECATHLON, JET SET WILLY, SABRE WULF)	81/132 F

TOP 20

TITRES	K7 / D7
AMSTRAD GOLD HITS	[illegible] F
ARKANOID	80/113 F
BALLBREAKER	98/143 F
BARBARIAN	78/121 F
BOMB JACK II	81/118 F
CYRUS CHESS	77/110 F
DONKEY KONG	65/94 F
DRAGON'S LAIR II	88/133 F
FER ET FLAMME	--/122 F
GAUNTLET	77/122 F
GRAPHIC CITY	120/144 F
GUNSTAR	22/-- F
HIT PACK II	[illegible] F
KONAMI'S COIN OF HITS	84/121 F
MATH 5eme 4eme	--/154 F
MEURTRES EN SERIE	--/227 F
OCEAN ALL STAR HITS	96/141 F
SUPER CYCLE	81/121 F
TASWORD	206/345 F
ZOMBI	113/125 F

EDUCATIFS

TITRES	K7 / D7
5 LOGICIELS [illegible]	160/180 F
ALGEBRE 5eme 3eme	147/208 F
AMSTRAD A LA MATERNELLE	155/222 F
AMSTRADEUS	229/354 F
AMSTRADIVARIUS	103/-- F
ANGLAIS ASSISTE	428/416 F
APPRENDS MOI A ECRIRE	--/174 F
APPRENDS MOI A LIRE	--/220 F
BALLADE AU PAYS ECRITURE	139/168 F
BALLADE OUTRE RHIN	147/189 F
BATAILLE DES BREVETS	126/-- F
BREE COMPLETE/COLORIE	173/179 F
BREE COMPTE ADDITIONNE	173/173 F
BIG BEN	135/188 F
CARTE D'EUROPE	--/181 F
CARTE DE FRANCE	--/188 F
CLAP CORE	--/125 F
COURS DE BASIC	87/186 F
DECOUVERTE ALGORITHMES	--/242 F
DESSIN 3D	--/207 F
ENIGME A OXFORD	152/208 F
EQUATIONS	138/158 F
ESPACE ET SOLIDE	--/147 F
FONCTION NUMERIQUE	--/180 F
FRANCE GEO	95/137 F
GEOMETRIE	--/151 F
GRAMMAIRE LANGUE FRAN II	--/199 F
GRAMMAIRE LANGUE FRAN I	--/159 F
MATH 2eme CYCLE II	130/173 F
MATH 2eme CYCLE I	130/173 F
MATH 3eme	130/171 F
MATH 4eme	190/-- F
MATH 5eme 4eme	--/154 F
MATH 5eme	130/-- F
MATH 6eme	130/154 F
MATHS COLLEGE II	--/216 F
MICRO GEO	83/137 F
OPERATION DE BASE CM1-CM2	154/208 F
ORTHOGUS VOL 1	98/166 F
ORTHOGUS VOL 2	98/166 F
ORTHOGUS VOL 3	98/-- F
ORTHOGUS VOL 4	98/-- F
ORTHOGUS VOL 5	88/-- F
ORTHOGUS VOL 6	88/-- F
ORTHOGUS VOL 7	79/-- F
REVISIONS MATHS	263/-- F
SUPER PROF MATHS	406/443 F
TURBO PASCAL	--/615 F
TURBO TUTOR	--/227 F
UT IMAGE SYSTEME	94/-- F
VALEURS PLUS 1 2	--/275 F
WORDSTAR 664 6128	--/586 F

UTILITAIRES

TITRES	K7 / D7
3D MEGACODE	--/81 F
ADVANCED ART STUDIO	--/298 F
ADVANCED MUSIC SYSTEME	--/241 F
AIDE COMPTABILITE	--/378 F
ALIENOR 6128	--/1187 F
AMCALC	163/-- F
ANALYSE D'UN BILAN	121/-- F
ART STUDIO	--/171 F
AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	140/237 F
BANCAMSTRAD	--/229 F
CALCUMAT	--/325 F
CARNET	--/95 F
CODENAME MAT	--/87 F
COLBERT	--/180 F
COMMUNIQUER AVEC AMSTRAD	133/175 F
COMPACT MOVE	--/212 F
COURRIER	99/-- F
DAMS	212/285 F
DATABASE	--/490 F
DATAMAT	--/325 F
D BASE II	--/681 F
D BASE II GENERAT APPLIC.	--/168 F
EASYART	84/-- F
ELECTRO HIT ANDRUM	64/-- F
FAC DEVIS CPC 6128	--/276 F
FOURTH PROTOCOL	133/-- F
GEST FICHIER+BUD FAMILIAL	--/159 F
GESTION DE COMPTE	--/107 F
GRAPH-X	--/154 F
GRAPHIC CITY	120/144 F
GRAPHIQUE STUDIO	--/180 F
GRAPHIX	--/460 F
HERCULE	--/290 F
LASER BASIC	115/-- F
LASER COMPILER	168/-- F
LASER GENIUS	103/165 F
LUDESSIN	126/111 F
MAGIC PAINTER	--/98 F
MASTERCALC III	--/384 F
MASTERFILE III	--/345 F
MICRO PEN	--/519 F
MINI OFFICE 2	103/120 F
MULTIPLAN	--/490 F
MUSIC STUDIO	--/160 F
MUSIC SYSTEME	113/170 F
POLYFICHIER	--/186 F
PROGRAMMEUR	--/177 F
PROJECT PLANNER	--/272 F
RAMDISK	--/147 F
RICHELIEU	138/147 F
SCREEN DESIGNERS	--/156 F
SEM DRAW	186/223 F
SOLUTION CPC	--/694 F
STOCK	--/197 F
STUDIO 3D	--/160 F
SPEECH	102/-- F
SUPER PAINT	--/285 F
TASCOPY	154/184 F
TASPRINT	--/184 F
TASWORD	206/-- F
TASWORD MAILMERGE	--/345 F
TEACH YOURSELF BASIC	218/-- F
TEXTOMAT	--/325 F
TOOL BOX	512/-- F
TRACEUR SURFACE	73/-- F

Accessoires et Matériels

BOITIERS DE RANGEMENTS ET	
DATA CASE BERKURE 50	88 F
DATA CASE BERKURE 80	150 F
DATA CASE BERKURE 100	150 F
CARTOUCHE STEREO MUSIC TUTOR	
POLYPHONIQUE 12 VOIES	770 F
OPTION CLAVIER 4 OCTAVES	1062 F
CASSETTES VIERGES	
CASSETTES C 15	5 F
CORDONS	
CABLE AMSTRAD CHAINE HIFI	50 F
CABLE MAGNETOPHONE 664/6128	58 F
DOUBLEUR JOYSTICK	61 F
PROLONGATEUR JOYSTICK 3,80 M	23 F
PROLONGATEUR JOYSTICK 1,80 M	20 F
RALLONGE ALIM.+VIDEO 464	84 F
RALLONGE ALIM.+VIDEO 664-6128	109 F
RALLONGE BUS 6128	135 F
DIGITALISEURS	
ARK DIGITIZER	980 F
DART GRAPHIC DISQUETTE	841 F
VIDEO DIGITISER	811 F
DISQUETTES VIERGES 3 POUCES	
DISQUETTES AMSOFT CF-2	24 F
DISQUETTES VIERGES 5POUCES1/4	
DISQUETTES D-F HAUTE DENSITE	18 F
DISQUETTES D-F 96 TPI	10 F
DISQUETTES D/F 48 TPI	6 F
GRAPHISCOP	
GRAPHISCOP DISQUETTE	962 F
GRAPHISCOP CASSETTE	888 F
HOUSSES (MONITEUR + CLAVIER)	
HOUSSE 464 COULEUR (LUXE)	177 F
HOUSSE 464 COULEUR	99 F
HOUSSE 464 VERT (LUXE)	177 F
HOUSSE 464 VERT	99 F
HOUSSE 6128 COULEUR (LUXE)	177 F
HOUSSE 6128 COULEUR	99 F
HOUSSE 6128 VERT (LUXE)	177 F
HOUSSE 6128 VERT	99 F
IMPRIMANTE	
HOUSSE DMP 2000/3000 (LUXE)	177 F
HOUSSE DMP 2000/3000	89 F
RUBAN POUR DMP 2000	73 F
LUNETTES ET FILTRES	
FILTRE ECRAN COULEUR	282 F
FILTRE ECRAN MONOCHROME	223 F
LUNETTES MODELE HORUS	204 F
LUNETTES MODELE PLUTON	177 F
LUNETTES MODELE SATURNE	177 F
MANETTES DE JEUX	
AMSTRAD	135 F
COMPETITION PRO JOYSTICK	121 F
ELITE AUTOFIRE	144 F
ELITE STANDARD	115 F
JOYSTICK BAT HAND	234 F
JOYSTICK II TURBO	117 F
KONIX SPEED KING	115 F
MANETTE DE JEUX MASTERTRONIC	121 F
MOONRAKER II	76 F
MOONRAKER I	47 F
QUICK SHOT II	75 F
QUICK SHOT II +	106 F
QUICK SHOT 4	136 F
QUICK SHOT 7	95 F
QUICK SHOT 9	189 F
PROFESSIONAL AUTOFIRE	150 F
PROFESSIONAL STANDARD	121 F
THE BOSS	135 F
THE STICK	139 F
WICO COMPUTER COMMAND	214 F
REVUES ANGLAISES	
AMSTRAD ACTION	16 F
AMTIX	16 F
COMPUTING AMSTRAD	16 F
SERVEUR TELEMATIQUE	
KENTEL DISQUETTE	347 F
KENTEL CASSETTE	323 F
SOURIS	
AMX MOUSE	871 F
TAPIS SOURIS	91 F
SYNTHETISEUR PARLANT FRANCAIS	
SYNTHE VOCAL TR DISQUETTE	415 F
SYNTHE VOCAL TR CASSETTE	380 F
VIDEO CASSETTES	
BULLETIN 1000 VHS 30 MN No 1	45 F
BULLETIN 1000 VHS 30 MN No 7	93 F
BULLETIN 1000 VHS 30 MN No 9	68 F



DISQUETTE VIERGE AMSOFT *Avec Boitier Plastique*

Prix CONTACT:

3" 24F

Grands Titres à Petits Prix

AMAUROTE	20/-- F
APPRENTICE	20/-- F
BACK TO REALITY	20/-- F
BOMBSCARE	22/-- F
BOOTY	22/-- F
CHIMERA	22/-- F
CHRONOS	22/-- F
COLLAPSE	22/-- F
CONQUEST	25/-- F
CYLU	22/-- F
FEUD	23/-- F
FIVE A SIDE SOCCER	25/-- F
FLYSPY	23/-- F
FORMULA 1 SIMULATOR	20/73 F
GUNSTAR	22/-- F
HARVEY HEADBANGER	22/-- F
HELICHOPPER	22/-- F
JACKLE & WIDE	22/-- F
KANE	20/-- F
KENTILLA	20/-- F
KNIGHT TYME	26/-- F
LASTUR	25/73 F
MASTER CHESS	22/-- F
MOLECULE MAN	20/-- F
NINJA MASTER	22/-- F
NONTERRAQUEOUS	20/-- F
PARABOLA	22/-- F
PIPELINE	20/-- F
RADZONE	20/-- F
REBELSTAR	22/-- F
SHORT'S FUSE	22/-- F
SPEED KING	20/73 F
SPIKY HAROLD	22/-- F
STAR FIREBIRDS	22/-- F
STORM	20/-- F
STRIKE	28/-- F
THE TEAR STORM II	28/-- F
THINK	22/-- F
THRUST	22/-- F
THUNDERZONE	22/-- F
VIDEO POKER	20/-- F
WILD BUNCH	22/-- F
WILLOW PATTERN	22/-- F

MOONRAKER I



47F

CATALOGUE de LOGICIELS sur simple DEMANDE

PC et Compatibles
ATARI 520 ST
ATARI
SPECTRUM
MSX I et II

A RENVOYER A CONTACT'EURE _ BP 937 _ 27 009 EVREUX Cedex

BON DE COMMANDE

TITRES	PRIX
DANS TOUS LES CAS: PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE	+15F

☐ CONTRE - REMBOURSEMENT +20F

TOTAL:

☐ CARTE BLEUE

☐ MANDAT

☐ CHEQUE — carte bleue CB — VALIDITE __/__ Signature

Renseignements concernant votre ordinateur
☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128 ☐ AZERTY ☐ QWERTY ☐ D7 ☐ K7

NOM_Prénom:
ADRESSE:
Téléphone:
CODE POSTAL: VILLE:

CATALOGUE ☐ PC ☐ ATARI ST ☐ ATARI ☐ MSX ☐ SPECTRUM

AMS 09/87

INITIATION AU FORTH

LES CHAÎNES DE CARACTÈRES

Ceux qui suivent assidûment cette rubrique se sont aperçus de sa coupure au mois d'août. Il fallait bien vous laisser vous reposer ! Mais dès ce mois, tout recommence et j'ose à peine vous dire comment nous qualifions ce redémarrage... Nous y allons en... en... (je vous le demande ?) En forth, bien sûr. Bravo !

Nous l'avons entrevu : si Josiane veut ranger son prénom à partir de l'adresse 30000, il lui suffit de mettre le code du "J" à l'adresse 30000, le code du "o" à l'adresse 30001, et ainsi de suite.

Le FORTH utilise le code ASCII ce qui signifie American Standard Code for Information Interchange. Cette norme est universellement reconnue, avec quelques variantes dues aux accents et autres caractères spécifiques à certaines langues. Le standard ASCII définit les codes de 0 à 127, les codes de 128 à 255 pouvant être utilisés, par exemple, pour des signes graphiques.

Pour l'instant, retenons-en l'essentiel :

— les lettres majuscules ont les codes de 65 à 90 inclus ;
— les lettres minuscules ont les codes de 97 à 122 inclus ;
— les chiffres ont les codes 48 à 57 inclus ;
— l'espace a pour code 32 ;
— les codes en-deçà de 32 ne correspondent pas à des caractères affichables ;
— les codes au-delà de 32 et non mentionnés ci-dessus correspondent à divers signes typographiques.

Parmi les codes non-affichables en-deçà de 32, retenons le code 13 qui vous ramène en début de ligne. D'où son nom, CR qui veut dire carriage RETURN (chez nous on dit retour chariot, souvenez-vous du lourd chariot de votre vieille machine à écrire qui revenait brutalement à droite après chaque ligne). Donc, 13 est le code de la touche <RETURN> (ou <ENTER>) que vous utilisez si souvent. La plupart du temps, le "retour chariot" s'accompagne d'un saut de ligne, cette opération combinée ayant pour effet de positionner le curseur au début de la ligne suivante. Les codes ASCII, sont un peu l'aphabet du programmeur. Mais revenons à notre mouton.

Nous avons vu le mot EXPECT (adr 1 ---) qui range les caractères que vous frappez au clavier, jusqu'à ce que le nombre 1 soit atteint ou que la touche <RETURN> soit pressée. Nous avons vu également TYPE (adr 1 ---) qui affiche la chaîne de caractères commençant à ADR et de longueur 1. Dans les deux cas, 1 peut prendre les valeurs de 0 (dans ce cas l'opération est nulle) à 32767. C'est plus confortable que les 255 caractères autorisés par le BASIC !

Les mots les plus simples pour traiter les caractères sont KEY et EMIT.

KEY (--- car) attend que vous frappiez une touche, et empile son code.

EMIT (--- car) affiche le caractère dont le code est sur la pile.

Exemple :

Vous écrivez : KEY Forth ne répond pas (il attend).

Vous frappez : M (cette fois-ci, sans <RETURN>). Forth répond : ok (il a empilé 77).

Vérifions, lorsque vous écrivez : EMIT, Forth répond : M ok (il a affiché le caractère dont le code était sur la pile).

Il est possible de remplir une chaîne de caractères identiques avec le mot FILL (adr 1 car ---) qui range car dans chacune des adresses de la zone de longueur 1 commençant à adr.

Exemple : vous écrivez : 30000 10 65 FILL (65 est le code A). Forth répond : ok.

Les dix adresses dont la première est 30000 contiennent 65. Vérifions : si vous écrivez : 30000 10 TYPE FORTH répond : AAAAAAAAAA ok.

FILL est souvent utilisé pour "mettre à blanc" une chaîne. Si A a été pris dans cet exemple, c'était pour rendre visible l'effet de FILL. Essayez maintenant la même manipulation avec 32 qui est le code de l'espace. Notez bien qu'en informatique, l'espace doit être considéré comme un caractère à part entière. L'octet le plus nul de tous, c'est 0. Le code 0, c'est du vide, l'espace, code 32, c'est de l'air.

Le mot BLANK (adr 1 ---) remplit d'espaces la zone de longueur 1 commençait à adr. Il se définit ainsi :

: BLANK (adr 1 ---) 32 FILL ;

CR (c'est aussi un mot FORTH) envoie un retour chariot. Il est l'équivalent de 13 EMIT.

SPACE affiche un espace. Il équivaut à 32 EMIT.

CES CODES ASCII QU'ON OUBLIE TOUJOURS...

Voici un écran bien pratique, à l'intention de ceux d'entre-vous qui ne sont plus tout-à-fait des débutants. Si vous êtes néophyte, conservez bien ce numéro : le mois prochain, vous saurez tout sur la manière d'éditer un écran et de le charger...
ASC donne le caractère et le code de chaque touche frappée, jusqu'à ce que vous pressiez la touche <ESC> ou <EXIT>, ou la touche qui remplit cette fonction sur votre clavier. CHR prend deux nombres sur la pile et donne tous les caractères dont les codes sont dans cette fourchette.

```
(ASC - CHR)
?L
: ASC
. "Donne les codes des touches frappées – <ESC>
pour finir"
CR BEGIN KEY DUP 27< >
WHILE DUP EMIT 4 .R 5 SPACES
REPEAT DROP
. "ESC 27" ;
: CHR (n1 n2 --- donne les codes & caractères de n1 à n2
1+ SWAP DO I DUP 7 .R 2 SPACES EMIT
LOOP ;
```



SPACES (n ---) affiche n espaces.
Un mot bien pratique permet de supprimer les espaces inutiles à droite d'une chaîne : TRAILING (adr 11 --- adr 12) 12 est la nouvelle longueur de la chaîne après suppression des espaces qui étaient à droite.
Supposez que vous vouliez saisir un prénom et un nom à partir de l'adresse 30000. Vous réservez quinze caractères pour le prénom et autant pour le nom. Le nom commencera à 30015.
Marcel, efface le tableau : 30000 30 BLANK. Merci.
Vous écrivez : 30000 15 EXPECT et Forth attend les caractères à ranger à partir de 30000.
Lise DUPONT va maintenant écrire son prénom. Maintenant, écrivons : 30015 15 EXPECT et Lise va écrire son nom.
Si maintenant nous écrivons : 30000 30 TYPE, FORTH répondra : Lise DUPONT.
Ce n'est pas très satisfaisant du point de vue de l'esthétique. Pire, si Lise s'était appelée Marie-Elisabeth, nous aurions obtenu : Marie-Elisabeth DUPONT.
La solution pour éviter l'affichage disgracieux des onze espaces qui suivent "Lise" est d'écrire :
30000 15 - TRAILING TYPE SPACE 30015 15 TYPE
Décomposons un peu :

Opération	Pile	Remarques
30000 15	30000 15	
TRAILING	30000 4	la chaîne est ramenée à 4 caractères
TYPE		FORTH va afficher "Lise"
SPACE		FORTH va afficher un espace
30015 15	30015 15	
TYPE		FORTH va afficher "DUPONT"

Le résultat sera bien : Lise DUPONT.
Deux mots permettent d'afficher directement une chaîne, par exemple un message ou un commentaire :
." <texte>" affiche <texte>. L'espace entre ." et <texte> est indispensable. Si un espace est mis entre <texte> et le guillemet de droite, l'espace sera traité comme faisant partie de <texte>.
.(<texte>) fonctionne de la même façon... ou presque.
." s'il est mis dans une définition deux points, agira seulement au moment de l'exécution.
.(s'il est mis dans une définition deux points, agira au moment même de la compilation. C'est un mot immédiat. Dans un programme, utilisez ." pour les messages à l'intention de l'utilisateur, et .(pour les commentaires de programmation. Vous écrivrez : ." Lise DUPONT", FORTH répond : Lise DUPONT ok.
Les fonctions ci-dessus décrites, déjà riches, sont disponibles sur les systèmes FORTH les plus rudimentaires. Votre manuel vous en fera probablement découvrir d'autres. Beaucoup de FORTH diffusés comportent des mots permettant de retrouver facilement un caractère ou une chaîne. Voici ceux que propose, par exemple le F83 :
SCAN (adr 1 car --- adr1 l1). Recherche le caractère car dans la chaîne de longueur 1 commençant à adr. Retourne l'adresse où se trouve le caractère cherché et la longueur du reste de la chaîne.
Un autre mot, SKIP, permet de sauter une suite de caractères identiques :
SKIP (adr 1 car --- adr1 l1) recherche le premier caractère autre que car dans la chaîne de longueur 1 commençant à adr. Il retourne l'adresse et la longueur du reste de la chaîne. SKIP est bien utile pour trouver, par exemple, le prochain caractère non blanc.

Ces deux mots, écrits en langage machine, sont très rapides. Ça ne décoiffe pas, ça scalpe ! Il serait dommage de les ré-écrire faute de connaître leur existence...
SEARCH (adr1 11 adr2 12 --- n drapeau) cherche la chaîne de longueur 11 commençant à adr1 dans la zone commençant à adr2 et de longueur 12. En cas de succès, n indique à quelle distance de adr2 la chaîne a été trouvée, et le drapeau est vrai. Sinon, le drapeau est faux et n n'a aucune signification. (Un drapeau, c'est un nombre interprété comme faux s'il est nul, et vrai dans tout autre cas. Nous y reviendrons).
Certains FORTH ont des mots analogues à SEARCH, par exemple MATCH ou – MATCH (si l'on s'en réfère aux recommandations du FORTH STANDARD TEAM, c'est ce dernier qui devrait être utilisé). Le fonctionnement n'est pas forcément identique à SEARCH décrit ci-dessus : parfois la chaîne à chercher doit être placée avant la zone à explorer, parfois après. Parfois, ce n'est pas la distance à partir du début de la zone de recherche qui est délivrée, mais l'adresse de la chaîne trouvée. Il convient donc — et cela est vrai d'une façon générale — de vous référer à votre manuel pour tout mot non standard.
Merci à vous tous, qui désormais faites partie de la communauté FORTH, de nous faire part (écrire au journal) de vos observations sur le rythme de ces articles (pas d'abandons ?).
Le mois prochain, il sera essentiellement question de la gestion des disques. Avant d'aller plus loin dans les finesses de la programmation en FORTH, nous nous donnerons, avec l'éditeur, les moyens de mettre au point, de façon commode, nos programmes.

Charles Corbou

BIBLIOGRAPHIE

La bibliographie en langue française sur le FORTH n'est pas négligeable. Bien que faisant référence aux systèmes antérieurs au standard FORTH-83, la plupart des ouvrages publiés apporteront une aide précieuse au débutant comme au programmeur confirmé. Chaque titre est accompagné d'un ou plusieurs astérisques selon le degré de difficulté :

FORTH ** SALMAN, TISSERAND & TOULOUT — EYROLLES —*
Cet ouvrage expose, de façon progressive, les concepts fondamentaux du FORTH.

PROGRAMMER LE FORTH ** VAN LOO — MARABOUT —*
Voici un ouvrage complet, écrit dans un style agréable, vendu à prix modique dans une collection de poche, ce qui ne gâte rien.

TOURS DE FORTH ** PETREMANN & ROUSSEAU — EYROLLES —*
Les sympathiques animateurs de l'association JEDI ont publié un ouvrage comportant de nombreux exemples — et notamment des routines graphiques — fonctionnant sur des ordinateurs familiaux. A noter que le standard FORTH-83 y est décrit dans ses grandes lignes.

INTRODUCTION AU ZX-FORTH ** PETREMANN & ROUSSEAU — EYROLLES —*
Qui a dit que le FORTH ne fonctionnait que sur les ordinateurs professionnels ? Les auteurs démontrent ici qu'il n'est pas du tout ridicule de le faire fonctionner sur un SINCLAIR ZX-81...

DÉBUTEZ EN FORTH ** BRODIE — EYROLLES —*
Ecrit avec un humour qui n'empêche pas une bonne tenue pédagogique, cet ouvrage est une référence aux États-Unis. Pour notre plus grand plaisir, il a été traduit en français.

DÉMARREZ EN FORTH *** CHIRLIAN — PSI*
Un peu touffu, mais on y trouve de tout. A recommander à ceux qui aiment fouiner, ils ne seront pas déçus !

LE CONCEPT FORTH **** COURTOIS — EDI-TESTS —*
Cet ouvrage, qui s'adresse à des programmeurs confirmés, donne d'intéressants développements sur les mécanismes fondamentaux du FORTH, les variantes d'implantation et le concept de métagénération.

LE FORTH EN DOUCEUR ** HENRIC COLL — EYROLLES —*
Donne un aperçu du langage après quelques généralités sur le fonctionnement d'un microprocesseur.

PROGRAMMER EN FORTH *** PINAUD — PSI —*
Voici un ouvrage qui comblera tous ceux qui ayant acquis quelques notions de programmation, souhaitent aller plus loin.

TABLATUR

Vous venez d'acheter votre guitare, vous courez chez votre marchand de partitions acheter le dernier tube de l'été et là, oh surprise ; vous n'y comprenez rien. Idem devant votre clavier dernier cri. Alors, que faire ?

Avant de revendre votre instrument, posez-le délicatement, essayez-vous devant votre CPC et tapez le listing ci-dessous. Il ne vous restera qu'à entrer le nom de l'accord inscrit sous le texte de la chanson et votre cher ordinateur viendra à votre secours en vous donnant l'endroit où poser vos petits doigts sur la guitare ou le clavier.

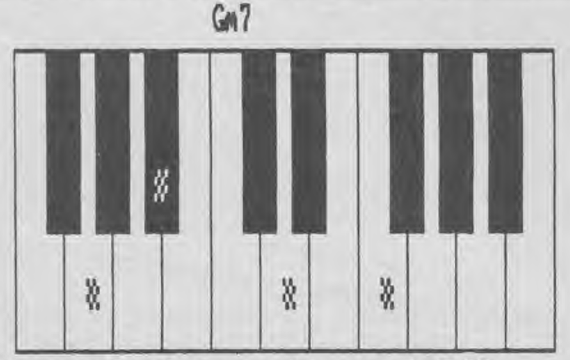
Conformément à la nomenclature internationale, les accords sont donnés avec A, B, C, etc et non avec do, ré, mi. Pour ceux qui ne serait pas familiarisés avec cette nomenclature, voici la correspondance.

DO = C ; RE = D ; MI = E ; FA = F ; SOL = G ; LA = A ; SI = B. Ceux qui préféreraient la nomenclature française pourront bien sûr modifier les DATAS à leur convenance. Néanmoins, la plupart des partitions sont écrites avec a,b,c. De même, j'ai entré les altérations en dièse afin de simplifier les DATAS déjà bien remplies. Là encore, chacun fait à son gré et modifie les DATAS comme il l'entend.

Votre micro préféré n'étant pas un portable, je conseille à ceux qui aiment la campagne de faire des hardcopy des accords utilisés. Mon programme ne comporte pas cette option mais il est possible aux lignes 495 et 845 de faire appel à un sous programme de hardcopy. Pour ceux qui n'en possèderaient pas, je conseille EPSON PACK paru dans le numéro 16 d'Amstrad Magazine. Le programme lui-même ne présente pas de réelles difficultés. Attention aux DATAS !! Une simple erreur et c'est la fausse note assurée. Cette liste d'accords n'est pas exhaustive. Moyennant quelques petits changements, vous pourrez élargir la liste de vos accords. Attention dans ce cas à agrandir les DIM. Une simple précision tout de même concernant la guitare. A droite en haut du manche apparaît un chiffre ; celui-ci représente le numéro de la première case où l'on doit positionner les doigts. D'autre part apparaît pour certains accords une succession de symboles noirs et ronds au dessus du manche. Les noirs représentent les cordes qui doivent être pincées et les ronds les cordes à ne pas pincer. Maintenant tous à vos claviers (de micro-ordinateur) pour quelques instants de souffrance mais sachant que cet effort vous apportera une douce délivrance musicale.

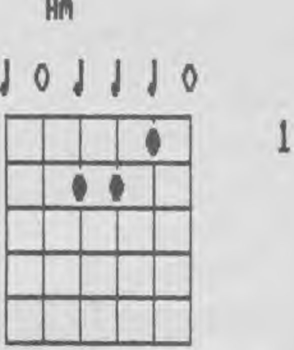
Dominique Gourdier

REPERTOIRE DES PRINCIPAUX ACCORDS DE CLAVIER



Desirez vous chercher un autre accord (O/N)

REPERTOIRE DES PRINCIPAUX ACCORDS DE GUITARE



Desirez vous chercher un autre accord (O/N)

```
10 '********************************** [2218]
**********************
20 '*         repertoire des principa [1315]
ux accords           *
30 '*            pour guitare et cla [1935]
viers                *
40 '*        par D.GOURDIER pour AMS [1730]
TRAD MAGAZINE        *
50 '*               VERS. AOUT 198 [775]
7                    *
60 '********************************** [2218]
**********************
70 MODE 2:INK 0,23:INK 1,3:BORDER 9 [1949]
:CLS
80 WINDOW #1,1,80,3,25              [972]
90 LOCATE 30,10:PRINT"REPERTOIRE D' [5266]
ACCORDS":LOCATE 28,15:PRINT"POUR GU
ITARE ET CLAVIERS"
100 LOCATE 15,20:PRINT"Dans les deu [10281]
x cas, il suffit de donner la tonal
ite":LOCATE 16,22:PRINT"et les tabl
es d'accord apparaitront sur l'ecra
n"
110 ch=1                            [353]
":L [7380]
OCATE 25,24:PRINT CHR$(242):LOCATE
53,24:PRINT CHR$(243):LOCATE 57,24:
PRINT"CLAVIERS"
1,30 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 130    [1406]
140 IF INKEY(1)=0 THEN ch=2:GOTO 19 [1744]
0
150 IF INKEY(8)=0 THEN ch=1:GOTO 12 [1587]
0
160 IF INKEY(18)=0 AND ch=1 THEN 20 [1291]
0
170 IF INKEY(18)=0 AND ch=2 THEN 66 [1053]
0
180 GOTO 130                        [371]
190 LOCATE 15,24:PRINT"GUITARE":LOC [3818]
":GOTO 13
0
200 '****** TABLATURE POUR GUITARE  [2494]
**********************
210 DIM nom$(108),bar(108),t(108,6) [3598]
```

Suite page 124

Tous ceux qui ont acheté Topkey à 990 F* ont cru qu'on avait oublié un zéro...

Depuis l'arrivée, début 87, sur le marché français de cet exceptionnel générateur d'applications qu'est TOPKEY, des centaines d'acheteurs — et de distributeurs — se demandent si nous ne nous sommes pas trompés de prix de vente... Il est vrai que les performances de TOPKEY laissent rêveurs les utilisateurs les plus exigeants.

Le générateur Basic qui donne du génie à votre PC.

SICOB Stand 1DE 13-16

Vous possédez un PC. Votre PC est équipé d'un système d'exploitation : MS DOS et d'un langage : le BASIC.
Il ne vous manque plus qu'un système d'utilisation universel capable de libérer enfin les ressources illimitées — ou presque — de votre équipement.

Grâce à TOPKEY, vous allez décupler vos capacités informatiques. Avec une facilité étonnante et en un temps record, vous pourrez mettre en œuvre n'importe quel type d'applications — courantes ou complexes — dans tous les domaines concernant votre entreprise : production, gestion, mailings, applications techniques, commerciales ou financières...

De plus, TOPKEY fonctionne sans protection d'éditeur. Vous pouvez donc diffuser vos applications développées au moyen de TOPKEY sans avoir à payer la moindre redevance.

TOPKEY est le premier logiciel capable, à la fois, de générer, de valoriser et de protéger l'avenir de votre patrimoine informatique... Il serait inconcevable de ne pas en profiter. Surtout à 990 F.*



* Prix H.T.

LA REVUE DE PRESSE DE TOPKEY

"Ses atouts sont grands : simplicité, une rapidité rarement égalée dans l'écriture des programmes d'application, quelques jours là où il faut quelques mois, avec un langage traditionnel." • **LE POINT** - 4 mai 87

"C'est un générateur d'applications totalement ouvert, évolutif et transparent." **LES ECHOS Industrie** - mars 87

"TOPKEY : 990 F. Là, l'exploit est de taille, car il s'agit ni plus ni moins d'un atelier logiciel." • **L'ENTREPRISE** - février 87

TOPKEY est un outil de grande valeur..." • **SCIENCES & VIE MICRO** - mars 87

"Packaging, manuel, masques de saisie, tout a été repensé dans TOPKEY (...) Ce produit a été conçu en fonction d'une mise en réseau et sait extraire les données de tous les types de fichiers." • **INFORMATIQUE & ENTREPRISE** - avril 87

"Ce générateur d'applications est puissant..." • **L'ORDINATEUR INDIVIDUEL** - mai 87

"TOPKEY, utilisable sans assistance technique particulière, est vendu par correspondance afin d'en abaisser le coût final." • **LE MONDE INFORMATIQUE**

"TOPKEY permet à des non-informaticiens de minimiser les coûts de développement et de réduire les délais de réalisation." • **ORDINATEURS** - 12 janvier 87

"Il intègre un gestionnaire de fichiers (...) qui justifie à lui seul l'acquisition du logiciel." • **COMPATIBLE PC** - avril 87

"Ce système est totalement ouvert puisqu'un utilisateur ayant développé lui-même la majeure partie de ses applications peut demander à un programmeur d'ajouter d'autres éléments qu'il ne peut analyser et réaliser seul." • **TEMPS MICRO** - février 87

"Cette souplesse constitue l'atout majeur de TOPKEY. La maintenance et l'évolution des applications seront facilement assurées en l'absence de leurs auteurs. TOPKEY tient à jour le catalogue des noms des points d'entrée et des variables des programmes qu'il crée." • **DECISION INFORMATIQUE** - 2 février 87

"Bien entendu (TOPKEY) communique avec tous les fichiers standards, sur micros, minis et gros systèmes." • **01 INFORMATIQUE** - 12 janvier 87

TOPKEY : L'ATELIER LOGICIEL®

WING

VITE ! ENVOYEZ-MOI TOPKEY A 990 F !

Retournez ce bon à TOPTOOLS - Les Technodes, B.P. 01 - 78931 Guerville Cedex ou téléphonez au 34 77 77 77

Je désire recevoir :

☐ Le logiciel TOPKEY et son guide de procédure au prix de 990 F H.T. (1.174,14 F T.T.C.), franco de port en France métropolitaine, accompagnés d'une facture.

☐ Une documentation complète sur TOPKEY.

Ci-joint, mon règlement par :

☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal

AM1

NOM, PRÉNOM ______________________

SOCIÉTÉ ______________________

ADRESSE ______________________

TÉLÉPHONE __________ ORDINATEUR __________

AMS 09/87

TOPKEY



Suite de la page 122

```
,n(108),nj(18,6),xr(30),yr(30)
 REPERTO [8059]
IRE DES PRINCIPAUX ACCORDS DE GUITA
"
230 LOCATE 10,10:PRINT"Veuillez pat [7429]
ienter quelques instants,":LOCATE 1
0,11:PRINT"je charge mes datas"
240 RESTORE 530                     [721]
250 FOR i=1 TO 108:READ nom$(i),bar [3713]
(i):FOR j=1 TO 6:READ t(i,j):NEXT j
:READ n(i):NEXT i
260 RESTORE 650:FOR i=1 TO 18:FOR j [3224]
=1 TO 6:READ nj(i,j):NEXT j:NEXT i

270 FOR I=0 TO 5:FOR J=1 TO 25 STEP [1176]
 6
280 xr(i+j)=20*i                    [861]
290 NEXT j:NEXT i                   [825]
300 FOR i=0 TO 4:k=i*6::FOR j=1 TO  [1583]
6
310 yr(k+j)=-20*i                   [1120]
320 NEXT j:NEXT i                   [825]
330 CLS#1: LOCATE 10,15:INPUT "Entr [4242]
ez le nom de l'accord ";ac$
340 ac=1:ac$=UPPER$(ac$)            [1120]
350 FOR i=1 TO 108:nm$=UPPER$(nom$( [2961]
i)):IF ac$=nm$ THEN  360 ELSE NEXT
360 ac=i                            [533]
370 CLS#1:LOCATE 35,5:PRINT nom$(ac [1742]
)
380 FOR i=0 TO 5:PLOT 250,150+i*20: [2946]
DRAWR 100,0:NEXT
390 FOR i=0 TO 5:PLOT 250+i*20,150: [2584]
DRAWR 0,100:NEXT
400 TAG:MOVE 390,248:PRINT bar(ac); [1098]
410 FOR i=1 TO 6:a=t(ac,i):x=xr(a): [2389]
y=yr(a)
420 MOVE 246,246:MOVER x,y          [1562]
430 IF t(ac,i)<>0 THEN PRINT CHR$(2 [2556]
31);:NEXT
440 IF n(ac)=0 THEN 470             [1674]
450 q=n(ac):FOR i=1 TO 6:MOVE 226+( [4517]
20*i),275:IF nj(q,i)=0 THEN PRINT C
HR$(230);ELSE PRINT CHR$(236);
460 NEXT                            [350]
470 TAGOFF:LOCATE 10,20:PRINT"Desir [5697]
ez vous chercher un autre accord (O
/N)"
480 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 480     [1368]
490 IF INKEY(34)=0 THEN 330         [702]
500 ERASE nom$,bar,t,n,nj,xr,yr     [989]
510 CLS:GOTO 90                     [978]
520 END                             [110]
530 DATA C,1,5,9,14,0,0,0,1,C7,1,5, [11123]
9,14,16,0,0,0,C6,1,5,9,10,14,0,0,0,
Cm,3,2,6,11,15,16,0,0,Cm7,2,8,10,12
,17,0,0,0,Cm6,2,4,8,12,17,0,0,0,C+5
,1,4,5,9,14,0,0,0,Cdim,1,3,5,10,12,
0,0,0,C7maj,3,2,10,15,17,0,0,0
540 DATA C#,9,1,5,6,10,14,15,0,C#7, [11105]
1,11,15,20,22,0,0,0,C#6,1,11,15,16,
24,0,0,0,c#m,1,4,9,11,0,0,0,2,C#m7,
1,9,11,22,24,0,0,0,C#m6,1,9,11,16,2
4,0,0,0,C#+5,1,6,10,11,15,0,0,0,C#d
im,3,4,8,15,17,0,0,0,c#maj7,1,4,5,6
,15,20,0,0
550 DATA D,1,10,12,17,0,0,0,3,D7,1, [10525]
5,10,12,0,0,0,3,D6,1,10,12,0,0,0,0,
4,Dm,1,6,10,17,0,0,0,3,Dm7,1,5,6,10
,0,0,0,0,Dm6,1,6,10,0,0,0,0,4,D+5,1
,12,16,17,0,0,0,3,Ddim,1,4,6,0,0,0,
0,4,Dmaj7,1,10,11,12,0,0,0,3
560 DATA D#,3,4,6,11,15,20,0,0,D#7, [9567]
1,3,11,16,18,0,0,0,D#6,4,5,9,10,14,
0,0,0,D#m,1,12,16,21,23,0,0,0,D#m7,
6,2,4,6,11,15,0,0,D#m6,1,3,5,12,16,
0,0,0,D#+5,1,3,18,0,0,0,0,5,D#dim,1
,3,5,10,12,0,0,0,D#maj7,1,3,16,17,1
8,0,0,0
570 DATA E,1,4,8,9,0,0,0,6,E7,1,4,8 [7596]
,0,0,0,0,7,E6,1,4,8,9,11,0,0,8,Em,1
,8,9,0,0,0,0,9,Em7,1,8,0,0,0,0,0,10
,Em6,1,9,20,0,0,0,0,11,E+5,1,4,5,9,
0,0,0,2,Edim,1,9,11,16,18,0,0,0,E7m
aj,1,3,16,17,18,0,0,0
580 DATA F,1,5,6,10,15,0,0,0,F7,1,1 [9747]
,3,5,10,0,0,0,F6,1,6,10,15,17,0,0,0
,Fm,1,1,4,5,6,14,15,0,Fm7,1,3,4,5,6
,0,0,0,Fm6,1,4,5,6,0,0,0,3,F+5,1,6,
10,11,15,0,0,0,Fdim,1,4,6,0,0,0,0,4
,Fmaj7,3,3,16,17,18,0,0,0
590 DATA F#,1,7,11,12,16,20,21,0,F# [12381]
7,1,7,9,11,12,16,20,0,F#6,11,3,4,5,
6,0,0,0,F#m,1,7,10,11,21,0,0,0,F#7m
,1,7,9,10,11,0,0,0,F#m6,1,3,10,11,1
2,0,0,0,F#+5,1,12,16,17,21,0,0,0,f#
dim,1,3,5,10,12,0,0,0,F#maj7,1,6,11
,16,21,0,0,0
600 DATA G,1,8,13,18,0,0,0,12,G7,1, [10394]
6,8,13,0,0,0,12,G6,1,8,13,0,0,0,0,1
3,Gm,1,13,16,17,18,0,0,3,Gm7,1,15,1
6,17,18,0,0,0,Gm6,1,9,13,16,17,0,0,
0,G+5,1,3,18,0,0,0,0,15,Gdim,1,9,11
,16,18,0,0,0,Gmaj7,1,12,13,0,0,0,0,
12
610 DATA G#,1,3,4,5,24,0,0,0,G#7,1, [11547]
3,4,5,12,0,0,0,G#6,1,3,4,5,6,0,0,0,
G#m,4,4,5,6,15,0,0,0,G#m7,1,21,22,2
3,24,0,0,0,G#m6,1,15,22,23,24,0,0,0
,G#+5,1,4,5,9,0,0,0,2,G#dim,1,15,17
,19,22,0,0,0,G#maj7,1,1,10,14,29,0,
0,0
620 DATA A,1,9,10,11,0,0,0,14,A7,1, [8383]
9,10,11,18,0,0,15,A6,1,9,10,11,12,0
,0,15,Am,1,5,9,10,0,0,0,14,Am7,1,5,
9,10,18,0,0,15,Am6,1,5,9,10,12,0,0,
15,A+5,1,6,10,11,15,0,0,0,Adim,1,3,
5,10,12,0,0,15,A7maj,1,4,9,11,0,0,0
,14
630 DATA A#,1,6,16,17,0,0,0,0,A#7,1 [8534]
,2,4,6,15,17,0,0,A#6,1,15,16,17,18,
0,0,0,A#m,1,2,6,11,15,16,0,0,A#m7,1
,4,11,15,0,0,0,0,A#m6,1,2,11,15,0,0
,0,16,A#+5,1,12,16,17,0,0,0,3,A#dim
,1,2,9,11,0,0,0,16,A#maj7,1,2,6,10,
15,17,0,0
640 DATA B,1,8,21,22,23,0,0,0,B7,1, [8672]
3,8,10,12,0,0,17,B6,1,21,22,23,24,0
,0,0,BM,1,8,17,21,22,0,0,0,Bm7,1,10
,12,0,0,0,0,4,Bm6,1,4,12,0,0,0,0,4,
B+5,1,3,18,0,0,0,0,18,Bdim,1,4,8,17
,0,0,0,3,Bmaj7,2,2,10,15,17,0,0,0
650 DATA 1,1,1,0,1,0,1,1,1,1,1,0,1, [12025]
1,0,1,1,1,1,1,0,1,0,1,1,1,1,0,0,1,0
,1,1,1,0,0,0,1,0,1,0,0,0,1,1,1,1,0,
0,1,1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0
,1,1,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,1,0,1,1,1,
```

```
0,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,0
,1,1,1,1,0,0,1
660 '************** TABLATURE POUR C [3019]
LAVIERS***********************
670 DIM nom$(108),t(108,4),x(19),y( [1885]
19)
 REPERTO [3317]
IRE DES PRINCIPAUX ACCORDS DE CLAVI
"
690 LOCATE 10,10:PRINT"Veuillez pat [7429]
ienter quelques instants,":LOCATE 1
0,11:PRINT"je charge mes datas"
700 RESTORE 880:FOR i=1 TO 108:READ [4326]
 nom$(i):FOR j=1 TO 4:READ t(i,j):N
EXT j:NEXT i
710 RESTORE 1000:FOR i=1 TO 19:READ [1111]
 x(i),y(i):NEXT
720 CLS#1:LOCATE 10,15:INPUT "Entre [4242]
z le nom de l'accord ";ac$
730 ac=1:ac$=UPPER$(ac$)            [1120]
740 FOR i=1 TO 108:nm$=UPPER$(nom$( [2515]
i)):IF ac$=nm$ THEN 750 ELSE NEXT
750 ac=i:CLS#1:LOCATE 35,5:PRINT no [2173]
m$(ac)
760 FOR i=0 TO 11:MOVE 150+(30*i),1 [2822]
50:DRAWR 0,150:NEXT
770 MOVE 150,300:DRAWR 330,0:MOVE 1 [2712]
50,150:DRAWR 330,0
780 RESTORE 1010:FOR i=1 TO 8:READ  [3360]
tn(i):NEXT
790 FOR i=1 TO 8:FOR j=0 TO 20:MOVE [3908]
 tn(i)+j,300:DRAWR 0,-90:NEXT j:NEX
T i
800 FOR i=1 TO 4:a=t(ac,i):x=x(a):y [2923]
=y(a)
810 MOVE x(a),y(a):TAG:PRINT CHR$(2 [2720]
06);:NEXT
820 TAGOFF:LOCATE 10,20:PRINT"Desir [5697]
ez vous chercher un autre accord (O
/N)"
830 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 830     [1306]
840 IF INKEY(34)=0 THEN 720         [561]
850 ERASE nom$,t,x,y                [597]
860 CLS:GOTO 90                     [978]
870 END                             [110]
880 DATA C,8,12,15,0,C7,8,12,15,18, [7445]
C6,8,12,15,17,Cm,8,11,15,0,Cm7,8,11
,15,18,Cm,8,11,15,17,C+5,8,12,16,0,
Cdim,8,11,14,17,Cmaj7,8,12,15,19
890 DATA C#,9,13,16,0,C#7,9,13,16,1 [8005]
9,C#6,9,13,16,18,C#m,9,12,16,0,C#m7
,9,12,16,18,C#m6,9,12,16,18,C#+5,9,
13,17,0,C#dim,9,11,15,18,C#maj7,4,8
,9,13
900 DATA D,10,14,17,0,D7,2,5,8,10,D [7361]
6,10,14,17,18,Dm,10,13,17,0,Dm7,5,8
,10,13,Dm6,10,13,17,19,D+5,10,14,18
,0,Ddim,10,13,16,19,Dmaj7,5,9,10,14
910 DATA D#,11,15,18,0,D#7,3,6,9,11 [7344]
,D#6,3,6,8,11,D#m,11,14,18,0,D#m7,6
,9,11,14,D#m6,2,6,8,11,D#+5,11,15,1
9,0,D#dim,8,11,14,17
920 DATA E,12,16,19,0,E7,4,7,10,12, [7812]
E6,4,7,9,13,Em,12,15,19,0,Em7,7,10,
12,15,Em6,3,7,9,12,E+5,8,12,16,0,Ed
im,9,12,15,18,Emaj7,7,11,12,16
930 DATA F,1,5,8,0,F7,1,5,8,11,F6,1 [5434]
,5,8,10,Fm,1,4,8,0,Fm7,1,4,8,11,Fm6
,1,4,8,10,F+5,1,5,9,0,Fdim,1,4,7,10
,Fmaj7,1,5,8,12
940 DATA F#,2,6,9,0,F#7,2,6,9,12,F# [6500]
6,2,6,9,11,F#m,2,5,9,0,F#m7,2,5,9,1
2,F#m6,2,5,9,11,F#+5,2,6,10,0,F#dim
,2,5,8,11,F#maj7,2,6,9,13
950 DATA G,3,7,10,0,G7,3,7,10,13,G6 [7247]
,3,7,10,12,Gm,3,6,10,0,Gm7,3,6,10,1
3,Gm6,3,6,10,12,G+5,3,7,11,0,Gdim,3
,6,9,12,Gmaj7,3,7,10,14
960 DATA G#,4,8,11,0,G#7,4,8,11,14, [8025]
G#6,4,8,11,13,G#m,4,7,11,0,G#m7,4,7
,11,14,G#m6,4,7,11,13,G#+5,4,8,12,0
,G#dim,4,7,10,13,G#maj7,4,8,11,15
970 DATA A,5,9,12,0,A7,5,9,12,15,A6 [7263]
,5,9,12,14,Am,5,8,12,0,Am7,5,8,12,1
5,Am6,5,8,12,14,A+5,5,9,13,0,Adim,5
,8,11,14,Amaj7,5,9,12,16
980 DATA A#,6,10,13,0,A#7,6,10,13,1 [6200]
6,A#6,6,10,13,15,A#m,6,9,13,0,A#m7,
6,9,13,16,A#m6,6,9,13,15,A#+5,6,10,
14,0,A#dim,6,9,12,15,A#maj7,6,10,13
,17
990 DATA B,7,11,14,0,B7,7,11,14,17, [8585]
B6,7,11,14,16,Bm,7,10,14,0,Bm7,7,10
,14,17,Bm6,7,10,14,16,B+5,7,11,15,0
,Bdim,7,10,13,16,Bmaj7,7,11,14,18
1000 DATA 164,186,176,240,194,186,2 [6585]
06,240,224,186,236,240,254,186,284,
186,296,240,314,186,326,240,344,186
,374,186,384,240,404,186,416,240,43
4,186,444,240,464,186
1010 DATA 170,200,230,290,320,380,4 [1694]
10,440
```

QUEL EST CE BRUIT ÉTRANGE, PÉNÉTRANT, TERRIFIANT??

Pas de panique!
Ce bruit, c'est vous, le.......

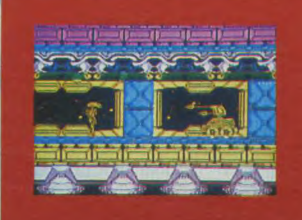


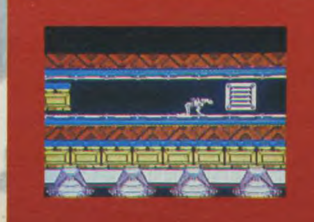
Après une évolution qui a duré un million d'années, les conséquences inévitables de l'ingéniérie génétique ont finit par se matérialiser pour hanter les galaxies, terroriser les systèmes solaires et les créatures qui y habitent. Une race de maîtres tellement redoutée que l'histoire de leurs pouvoirs terrifiants est devenue une véritable légende et que les contes des ravages qu'ils commettent à partir de leur vaisseau grotesque, dans lequel ils collectionnent des spécimens galactiques, suffisent à paralyser les habitants des planètes que ce vaisseau funeste couvre de son ombre maléfique. Cette frayeur est partagée par tous, exceptée une unique créature néoreptilienne sauvage qui a elle-même subi les secousses cataclysmiques de l'évolution, et qui demeure le seul spécimen de cette forme de vie possédant la force et l'ingéniosité nécessaires pour résister à la domination des maîtres.

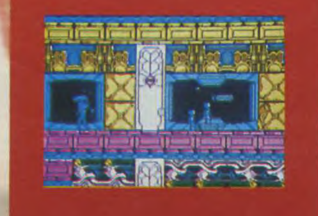
Motivée par une détermination subconsciente de perpétuer son existence tortueuse, la créature ère dans les labyrinthes profonde de la station spatiale à la recherche des chambres d'hibernation cachées dans lesquelles repose le dernier membre de la race rebelle. Sa misérable existence ne peut avoir qu'un seul objectif... la libération de ses compagnons et la destruction irrémédiable des maîtres monstrueux. Saurez-vous supporter la douleur? combien de temps arriverez-vous tenir avant de pouvoir enfin rejoindre les vôtres?

SPECTRUM 48/128K+2 Cassette
AMSTRAD Cassette Disquette
MSX Cassette











U.S. Gold (France)
SARL, BP3 Zac de Mousquette,
06740 Châteauneuf De Grasse.
Tél: 9342 7144



VÉRIFICATEUR V.2

Vous avez certainement remarqué la présence, dans nos listings, d'un numéro entre crochets ([000]). Ce numéro va vous permettre de pouvoir relire très facilement vos listings et de détecter à coup sûr une éventuelle erreur de saisie. Vous pourrez trouver ci-dessous trois courts programmes correspondant chacun à une version de CPC. Vous devrez donc saisir celui qui vous concerne (sans erreur !) et le sauvegarder. Cet utilitaire vous servira désormais pour tous nos listings, de ce numéro et des suivants. Cette méthode est testée depuis plusieurs mois par notre confrère allemand CPC Schneider International, que nous remercions pour sa collaboration.

Mode d'emploi

Après avoir saisir le programme, faites un "RUN". L'écran doit normalement s'effacer et afficher « VÉRIFICATEUR V.2 installé ». Pour vérifier vos listings, il suffit alors de les charger : |CHECK,2 pour lister le programme avec son numéro de contrôle. Si celui-ci est semblable au nombre entre crochets paru dans nos listings, la ligne est correcte. Si ce numéro diffère (voir exemple) vous avez obligatoirement fait une erreur de saisie... Simple, non ?

De la même manière, vous pourrez tirer sur imprimante votre listing avec tous les numéros de contrôle (comme dans nos listings) en faisant : |CHECK,8. Nous espérons que cette méthode de vérification vous permettra de gagner du temps en relecture (seuls désormais les numéros de contrôle sont à vérifier par rapport à ceux qui sont imprimés dans la revue) et que cet « auto-débbugage » décongestionnera les permanences effectuées par notre technicien. Au travail...

Nota : le signe « | » (barre verticale) s'obtient en appuyant simultanément sur <SHIFT> et <@>.

Exemple

```
10 DATA 2,3,4      [209]
15 REM si erreur
(virgule remplacée par
un point virgule)
10 DATA 2;3,4      [187]
```

```
100 REM Verificateur 464
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 464
    installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,98,aa,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 06,dd,11,3a,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a2
310 DATA c1,cd,a3,e7,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,3c,c4,e5,09,e3,cd,63
340 DATA e1,21,a4,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,96,f2,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,4e,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,4e,c3,18,f5
390 DATA 3a,24,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,45,e1,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,8a,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,5c,c3,3e,5b,cd,5c,c3
520 DATA cd,79,ee,3e,5d,c3,5c,c3
```

```
100 REM Verificateur 664
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 664
    installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 4c,cb,11,5b,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a9
310 DATA c1,cd,69,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,75,c4,e5,09,e3,cd,59
340 DATA e2,21,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,58,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,9b,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,9b,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,22,e2,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a3,c3,3e,5b,cd,a3,c3
520 DATA cd,49,ef,3e,5d,c3,a3,c3
```

```
100 REM Verificateur 6128
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 6128
    installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 49,cb,11,5e,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a6
310 DATA c1,cd,64,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,72,c4,e5,09,e3,cd,54
340 DATA e2,21,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,53,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,98,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,98,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,1d,e2,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a0,c3,3e,5b,cd,a0,c3
520 DATA cd,44,ef,3e,5d,c3,a0,c3
```

BOURSICOTE-MAN



Boursicote-man est un jeu de simulation boursière qui met en vedette la Communauté Européenne Elargie, sa monnaie et les spéculations. La Bourse est gérée par le CPC, quant au joueur, il est un petit actionnaire disposant au départ d'une somme peu élevée (cinq mille écus) qu'il a empruntée. Son premier objectif sera de rembourser au plus vite cette dette puis bien sûr de faire fortune. Pour cela, il pourra spéculer sur vingt cinq entreprises différentes ou une quinzaine de devises. Très complet, ce jeu bénéficie de nombreuses rubriques et d'aides possibles de la part de l'ordinateur.



Mode d'emploi détaillé de Boursicote-Man

Contexte du jeu : en ce début d'année 1998, l'entente au sein de la C.E.E. a abouti à la création d'une Bourse Européenne dont les locaux sont situés à Strasbourg ; capitale officielle de la Communauté. Y sont cotées vingt cinq entreprises uniquement européennes (entreprises toutes fictives). Le micro-ordinateur gère les différentes fluctuations de la bourse, affiche les cotations et aide le joueur. Le joueur, fort d'une somme de cinq mille écus qui lui est prêtée au début de la partie à des taux d'intérêt exorbitants (3,5 % par mois) et à court terme (vingt quatre semaines), doit tenter de faire fortune et de rembourser sa dette, en spéculant sur des valeurs boursières ou des devises. A l'écran le jeu se décompose en deux tableaux seulement, ceci afin d'éviter que le joueur se disperse et se perde dans des manipulations compliquées qui couperaient le rythme du jeu.

Premier tableau : divisé en cinq colonnes de vingt cinq lignes.

Colonne 1 : affichage des noms des vingt cinq entreprises.

Colonne 2 : chaque numéro se rapporte à une entreprise bien précise (ceci afin d'éviter qu'au cours d'une partie le joueur ait à retaper, lors de chaque opération, le nom de l'entreprise concernée).

Colonne 3 : rappel du cours précédent des actions (en écus).

Colonne 4 : cours actuel des actions (en écus).

Colonne 5 : évolution du cours ; cours actuel par rapport au cours précédent (se chiffre en pourcentage). Peut donc donner des valeurs négatives si une action s'est dévalorisée d'une semaine à l'autre.

Colonne 6 : masse d'actions disponibles à l'achat, pour chaque entreprise. On passe d'un tableau à l'autre en pressant simplement la barre <espace> du clavier.

Second tableau : avec toujours l'affichage des colonnes précédentes 1 et 2, accompagnées d'une série de neuf rubriques utilisables par le joueur.

S - Service de renseignements : on accède au contenu de cette rubrique en pressant la touche <S>. Rubrique utilisable à volonté par le joueur, elle donne un certain nombre de renseignements sur chaque entreprise (nationalité, chiffre d'affaire, etc.), il suffit pour cela d'entrer le code de l'entreprise (se référer à la colonne 2).

V - Mise en vente de valeurs boursières : on accède au contenu de cette rubrique en pressant la touche <V>. Il suffit d'indiquer le code de l'entreprise dont vous possédez des actions que vous désirez vendre. Le résultat de cette vente moins les 3 % habituels de commission boursière s'ajoutera alors automatiquement à votre capital actuel.

A - Achat de valeurs boursières : on accède au contenu de cette rubrique en pressant la touche <A>. Cette rubrique permet au joueur d'acheter des actions, il lui suffit d'indiquer le code de l'entreprise dont il désire devenir actionnaire. Le joueur peut, tant que son capital le lui permet, acheter des actions dans plusieurs entreprises différentes.

P - Placements et changes : on accède au contenu de cette rubrique en pressant la touche <P>. L'option PLACEMENTS indique au joueur à tout instant le temps qui s'est écoulé depuis le début de la partie, et le total de la somme qu'il doit rembourser. Il peut à tout moment régler sa dette, et plus il le fait tôt, moins les intérêts ont alors le temps de s'accumuler (néanmoins si à la veille de la vingt-quatrième semaine boursière il n'a pas remboursé sa dette ou ne dispose pas des liquidités nécessaires pour le faire, il aura perdu). L'option CHANGES permet au joueur d'investir, mais cette fois sur des devises ; leur fluctuation dépend du comportement de la bourse.

C - Renseignements confidentiels : on accède au contenu de cette rubrique en pressant la touche <C>. Cette rubrique n'est accessible qu'une seule fois par semaine boursière, et contre argent. Elle est essen-



tielle pour le joueur débutant puisqu'elle renseigne sur les futurs mouvements de la bourse. Le joueur plus expérimenté comprendra très vite qu'il est préférable de ne pas avoir recours à cette rubrique qui greffe très rapidement et de manière irréparable le capital du joueur.

R - Retours au tableau : permet au joueur par simple pression de la touche <R> de revenir au premier tableau sans mettre fin à la semaine boursière.

D - Détail de votre portefeuille : on accède au contenu de cette rubrique en pressant la touche <D>. Cette rubrique constitue en fait le pense-bête du joueur puisqu'elle lui rappelle le nom et le code des entreprises dont il est actionnaire, ainsi que le nombre d'actions qu'il possède dans chacune de ces entreprises. Elle lui rappelle également le total de ses liquidités, et de ses devises.

F - Fin de la semaine boursière : lorsque le joueur a achevé toutes ses manipulations (achat, vente, etc.), il presse alors la touche <F> qui met fin à la semaine boursière actuellement en cours.

E - Abandon de la partie : permet au joueur qui ne voit plus aucune issue à une partie mal engagée, de mettre fin à celle-ci afin d'en débuter une autre ou de s'arrêter (par simple pression de la touche <E>).

```
10 ' NE PAS TAPER LES CODES DE CONT [3063]
ROLE ENTRE CROCHETS
20  REM ************************     [1413]
30  REM *                      *     [403]
40  REM *     DAVID GALINEC    *     [996]
50  REM *                      *     [403]
60  REM *                      *     [403]

70  REM *    PRESENTE......    *     [860]
80  REM *                      *     [403]
90  REM *                      *     [403]
100  REM *    BOURSICOTE-MAN    *    [1817]
110 REM *                      *     [403]
120 REM ************************     [1413]
130 PARTIE=-1                        [1174]
140 PARTIE=PARTIE+1:SYMBOL AFTER 62 [2205]
150 SYMBOL 63,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&0, [2210]
&0
160 MODE 0:PLOT 0,0:DRAW 639,0:DRAW [11739]
 639,399:DRAW 0,399:DRAW 0,0:PLOT 4
,4:DRAW 635,4:DRAW 635,395:DRAW 4,3
95:DRAW 4,4:PLOT 16,16:DRAW 623,16:
DRAW 623,383:DRAW 16,383:DRAW 16,16
:PLOT 0,2:DRAW 639,2:PLOT 0,397:DRA
W 639,397
170 PEN 1:LOCATE 4,11:PRINT "BOURSI [4441]
COTE-MAN":LOCATE 4,12:PRINT "------
--------"
180 LOCATE 3,19:PRINT "LES REGLES ( [1841]
O/N)"
190 A$=INKEY$:IF A$="O" OR A$="o" T [3164]
HEN GOTO 240 ELSE GOTO 200
200 IF A$="N" OR A$="n" THEN GOTO 5 [2431]
50 ELSE GOTO 190
210 REM **************************** [1867]
****************
220 REM ********   EXPOSITION DES R [1729]
EGLES   ********
230 REM **************************** [1867]
****************
240 MODE 2:GOSUB 250:GOTO 270        [1798]
250 PLOT 0,0:DRAW 639,0:DRAW 639,39 [9700]
9:DRAW 0,399:DRAW 0,0:PLOT 4,4:DRAW
 635,4:DRAW 635,395:DRAW 4,395:DRAW
 4,4:PLOT 16,16:DRAW 228,16:PLOT 22
8,8:DRAW 228,40:DRAW 422,40:DRAW 42
2,8:DRAW 228,8:PLOT 422,16:DRAW 623
,16
260 DRAW 623,383:DRAW 16,383:DRAW 1 [1817]
6,16:RETURN
270 LOCATE 4,3:PRINT "EURO-BOURSE": [16335]
LOCATE 63,3:PRINT "LE 01 / 01 / 98"
:LOCATE 21,6:PRINT "OUVERTURE DE LA
 PREMIERE BOURSE EUROPEENNE":LOCATE
 27,8:PRINT "CREE PAR LA C.E.E A ST
RASBOURG":LOCATE 34,10:PRINT "-----
---------"
280 LOCATE 31,24:PRINT "PRESSEZ <BA [2418]
RRE ESPACE>"
290 WINDOW 6,76,12,22                [911]
300 LOCATE 1,1:PRINT"L'ENTENTE AU S [10552]
EIN DE LA C.E.E, A ABOUTIT EN  CETT
E NOUVELLE ANNEE 1998":LOCATE 1,3:P
RINT "A LA FONDATION  D'UNE BOURSE
 STRICTEMENT EUROPEENNE, ET DONT LE
 SIEGE"
310 LOCATE 1,5:PRINT "EST SITUE A   [11386]
STRASBOURG. CELA, EN VUE DE CONCURR
ENCER  DE MANIERE PLUS":LOCATE 1,7:
PRINT "EFFICACE LES GRANDES PLACES
BOURSIERES AMERICAINE ET JAPONAISE.
"
320 LOCATE 1,9:PRINT "VOUS ETES  UN [8455]
 PETIT  SPECULATEUR QUI  A EMPRUNTE
 5000 ECUS  A DES TAUX":LOCATE 1,11
:PRINT "EXORBITANTS  AVEC L'ARRIERE
 PENSEE, BIEN SUR,";
330 PRINT " DE LES FAIRE FRUCTIFIER [2308]
."
340 A$=INKEY$:IF A$=" " THEN GOTO 3 [2300]
50 ELSE GOTO 340
350 CLS:LOCATE 1,1:PRINT"L'EMPRUNT  [10639]
DE 5000 ECUS QUE VOUS AVEZ CONTRACT
E EST A COURT TERME, VOUS":LOCATE 1
,3:PRINT "ETES TENU DE  LE REMBOURS
ER, PLUS INTERET (3.5 % PAR MOIS),
AVANT  QUE "
360 LOCATE 1,5:PRINT "SE SOIT  ECOU [14896]
LE  LA VINGT  QUATRIEME SEMAINE  BO
URSIERE. SI, PARVENU A ":LOCATE 1,7
:PRINT "CETTE DATE VOUS NE DISPOSEZ
```

```
 PAS D'ASSEZ DE LIQUIDITES POUR REM
BOURSER,":LOCATE 1,9:PRINT "VOTRE P
ARTIE S'ARRETERA LA, ET VOUS AUREZ
ECHOUE."
370 LOCATE 1,11:PRINT "NOTA : NOUS  [6240]
NE SOMMES PLUS  DANS LES ANNEES 198
0, ET L'INFORMATISATION"
380 A$=INKEY$:IF A$=" " THEN GOTO 3 [1350]
90 ELSE GOTO 380
390 CLS:LOCATE 1,1:PRINT "DE LA TOT [18481]
ALITE DES BOURSES MONDIALES EST ACH
EVEE DEPUIS BIEN LONGTEMPS":LOCATE
1,3:PRINT "C'EST POURQUOI VOUS POUV
EZ DONNER  DES DIRECTIVES DEPUIS LE
 CLAVIER DE":LOCATE 1,5:PRINT "VOTR
E MICRO-ORDINNATEUR."
400 LOCATE 1,7:PRINT "MAINTENANT VO [15672]
NT VOUS ETRE EXPOSEES LES DIFFERENT
ES  OPTIONS  PROPOSEES":LOCATE 1,9:
PRINT "PAR LE  PROGRAMME. VOUS CONT
INUEREZ DE  PROGRESSER EN APPUYANT
 SUR LA":LOCATE 1,11:PRINT "BARRE E
SPACE DE VOTRE CLAVIER."
410 a$=INKEY$:IF a$=" " THEN GOTO 4 [2916]
20 ELSE GOTO 410
420 MODE 2:GOSUB 1280:GOSUB 1370:PL [11082]
OT 214,300:DRAW 214,400:PLOT 249,30
0:DRAW 249,400:PLOT 352,300:DRAW 35
2,400:PLOT 455,300:DRAW 455,400:PLO
T 566,300:DRAW 566,400
430 LOCATE 21,2:PRINT "X01":LOCATE  [11975]
29,2:PRINT "02":LOCATE 38,2:PRINT "
03":LOCATE 51,2:PRINT "04":LOCATE 6
4,2:PRINT "05":LOCATE 77,2:PRINT "0
6X":LOCATE 34,10:PRINT "X01X  NOM D
E L'ENTREPRISE COTEE (NOMS FICTIFS)
"
440 LOCATE 34,12:PRINT "X02X  NUMER [7959]
O DE L'ENTREPRISE":LOCATE 34,14:PRI
NT "X03X  COURS PRECEDENT DE L'ACTI
ON (EN ECUS)"
450 LOCATE 34,16:PRINT "X04X  COURS [15776]
 ACTUEL DE L'ACTION (EN ECUS)":LOCA
TE 34,18:PRINT "X05X  EVOLUTION DU
COURS (EN %)":LOCATE 34,20:PRINT"X0
6X  NOMBRE D'ACTIONS DISPONIBLES":L
OCATE 35,23:PRINT "XRETENEZ LA SIGN
IFICATION DE CHAQUE RUBRIQUEX"
460 LOCATE 45,25:PRINT "PRESSEZ <BA [5844]
RRE ESPACE>":A$=INKEY$:IF A$=" " TH
EN GOTO 470 ELSE GOTO 460
470 CLS:GOSUB 1280:GOSUB 1370:GOSUB [16005]
 1440:LOCATE 34,11:PRINT "C'EST A L
'AIDE DE CES RUBRIQUES NOTEES A,H,B
...":LOCATE 34,13:PRINT "QUE VOUS P
RENDREZ VOS DECISIONS (B / A / P),
OU":LOCATE 34,15:PRINT "POURREZ ETR
E AIDE (R / C / G)."
480 LOCATE 34,17:PRINT "XSX  VOUS R [15054]
ENSEIGNE SUR UNE ENTREPRISE":LOCATE
 34,18:PRINT "XVX  MISE EN VENTE DE
 VOS TITRES":LOCATE 34,19:PRINT "XA
X  ACHAT DE TITRES":LOCATE 34,20:PR
INT "XPX  RAPPEL DE VOTRE DETTE & C
HANGES":LOCATE 34,21
490 PRINT"XCX  VOUS INFORME SUR LES [9716]
 FUTURES FLUCTUATIONS":LOCATE 34,22
:PRINT "XDX  C'EST VOTRE PENSE-BETE
":LOCATE 34,23:PRINT "XFX  MET FIN
A UNE SEMAINE BOURSIERE"
500 LOCATE 45,25:PRINT "<J>OUER ou  [6376]
<R>EGLES":A$=INKEY$:IF A$="J" OR A$
="j" THEN GOTO 550 ELSE GOTO 510
510 IF A$="R" OR A$="r" THEN GOTO 2 [2635]
40 ELSE GOTO 500
520 REM **************************** [1846]
*************
530 REM ********   TABLES & VARIABL [2630]
ES   ********
540 REM **************************** [1846]
*************
550 IF PARTIE<>0 THEN GOTO 570 ELSE [1858]
 GOTO 560
560 DIM V(25):DIM W(25):DIM Z(26):D [8217]
IM N(25):DIM S(25):DIM C$(25):DIM C
(25):DIM AC(25):DIM PO(25):DIM NN(2
5):DIM ACC(25):DIM MO(11):DIM MO$(1
1):DIM com(11)
570 MO(1)=150:MO(2)=406.5:MO(3)=155 [8512]
1:MO(4)=9:MO(5)=7.2:MO(6)=64.5:MO(7
)=459:MO(8)=540:MO(9)=21:MO(10)=0.6
7:MO(11)=7.35
580 FOR x=1 TO 25                   [768]
590 V(x)=0:Z(x)=0:S(x)=0:C$(x)=" ": [6982]
C(x)=0:AC(x)=0:PO(x)=0:ACC(x)=0:W(x
)=50:N(x)=4000:K=5000:DOIT=5000:NN(
x)=0:SEM=-1:CHANCE=0
600 NEXT x                          [356]
610 FOR x=1 TO 11                   [802]
620 com(x)=0                        [443]
630 NEXT x                          [356]
640 GOTO 1200                       [363]
650  A$="ABRIS BUS":B$="MATERIEL RO [4682]
UTIER":C$="BELGE":D$="BRUXELLES":E=
1955:F=75000:G=2.4:x=1:GOTO 1680
660  A$="ALAMBRA":B$="STATIONS BALN [5063]
EAIRES":C$="FRANCAISE":D$="PARIS":E
=1973:F=37850:G=1.8:x=2:GOTO 1680

670  A$="ALCORAN":B$="PRODUITS CHIM [5746]
IQUES":C$="FRANCAISE":D$="PARIS":E=
1962:F=56600:G=4.3:x=3:GOTO 1680
680  A$="A.P & Co.":B$="RAFFINERIES [4671]
":C$="ANGLAISE":D$="LONDRE":E=1937:
```

LECTEURS

N'usez plus vos doigts !

Il est 3 heures du matin, vos paupières se ferment toutes seules et vous avez tapé un listing dans lequel se trouvent encore des erreurs de saisie ? Pas d'angoisse ! Nous avons pensé à vous... Tournez vite les pages et allez lire notre bon de commande page , en nous le renvoyant dûment rempli et accompagné de son paiement, vous recevrez tous les listings parus dans ce numéro.

AUTEURS

Nous attendons vos réalisations !

Comment procéder ? Vous êtes auteur d'un programme et vous souhaitez le voir être publié. Il vous suffit de nous envoyer vos créations (originales) sur support cassette ou disquette, accompagnées d'un mode d'emploi du logiciel, d'une liste de variables et du bon, ci-dessous, dûment complété. Toutes les propositions seront examinées.

Tous nos listings parus sont rémunérés !

DEMANDE DE PARUTION

NOM .... PRÉNOM ....

ADRESSE ....

....

TÉLÉPHONE ....

NOM DU PROGRAMME ....

Je certifie sur l'honneur, être l'auteur de ce programme et autorise les éditions Amstrad Magazine et Cahiers d'Amstrad à le publier (programme rétribué). Date et signature obligatoires (signature des parents ou d'un tuteur légal pour les mineurs) :





Enfin ! La première compétition internationale de jeux d'arcade voit le jour. La finale olympique aura lieu en juillet 88. Vous êtes un crack, un champion, un vrai ? C'est le moment de le prouver !

REGLEMENT

Ça y est ? Vous avez fait votre meilleur score ? Alors :

1) Vous le notez à l'endroit indiqué et vous allez déposer ce bulletin chez le revendeur le plus proche de chez vous (liste indiquée ci-contre) ou voûs nous l'envoyez à la rédaction. (A ce moment-là, nous renverrons votre bulletin au revendeur le plus proche de chez vous).

2) Les revendeurs sélectionneront les dix meilleurs, qu'ils feront jouer devant eux : comme ça ne vous inquiétez pas, personne ne pourra tricher. Vous serez prévenu de la date de "demi-finale" par courrier.

3) En octobre, nous inviterons à Paris les dix meilleurs sur toute la France métropolitaine. Ils se disputeront la finale sur un SUPER NOUVEAU JEU, inédit à ce jour : la gloire pour vous si vous arrivez parmi les trois premiers !

4) Tous les demi-finalistes seront primés.

LISTE DES REVENDEURS AGREES "JEUX MICRO-OLYMPIQUES"

ARISERV, *22, avenue de Foix, 09100 Pamiers*
LOISIR INFORMATIQUE 14, *39/41, rue de l'Oratoire, 14000 Caen*
PROFORMA PSI, *3, rue de Lorraine, 25000 Besançon*
PHILIPPE ELECTRONIQUE, *15, cours de l'Argonne, 33000 Bordeaux*
L'ONDE MARÎTIME, *257, rue Judaique, 33000 Bordeaux*
FRANCE DISQUETTE, *Cedex 205 38190 Crolles.*
JAGOT ET LEON, *17, rue des Alliés, 42100 St-Etienne.*
AB CONSEIL, *Méantis, 50500 Carentan*
LOGIMICRO, *2, avenue de Laon, 51100 Reims*
GRYCHTA FRERES, *1 et 15 rue La Fontaine, 57000 Metz*
TAM SCALL, *105, rue Léon Gambetta, 59000 Lille*
CERO, *12, rue de Gouvieux, 60500 Chantilly*
LENS MICRO-INFORMATIQUE, *96, Av. Alfred Maes, 62300 Lens*
MICROPUCE LENS, *20, rue de la Gare, 62300 Lens*
MICRO PYRENEES, *41, rue du 4 septembre, 65000 Tarbes*
CASTEL HIFI, *71/73 rue Aristide Briand, 72500 Chateau du Loir*
SIS, *18, rue Léandre Vaillat, 74100 Annemasse*
MICRONEUF SARL, *50 bis rue de Douai, 75009 Paris*
RAM 16 INFORMATIQUE, *78, rue Michel Ange, 75016 Paris*
LOISIR INFORMATIQUE 76, *22, Place du Gal de Gaulle, 76600 Le Havre*
ITM 77, *cc de la Ferme d'Ayau, 77680 Roissy en Brie*
MICRODIX, *34, rue des Louviers, 78000 St Germain en Laye*
MICTEL, *4, rue André Chénier, 78000 Versailles*
SOMIF, *3, rue Jules Guesde, 87000 Limoges*
MOVE, *13, bd de la République, 92250 La Garenne Colombe*
ORDIVIDUEL, *22, rue de Montreuil, 94300 Vincennes*



Réalisez super scores avec un de jeux :

GRAND PRIX 500 — WINTER GAMES
GHOST'N GOBLINS — MGT — MLM 3D
GAUNTLET — MACADAM BUMPER — PROHIBITION
MANHATTAN — ARKANOÏD

participez à la finale française au

FESTIVAL DE LA MICRO

DU 9 AU 11 OCTOBRE 1987
ESPACE AUSTERLITZ. PARIS

BULLETIN REPONSE

Bon à découper et à déposer chez le revendeur le plus proche de chez vous, ou à envoyer à Néo Média, Jeux Micro Olympiques, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 St Mandé, avant le 7 septembre 1987 dernier délai.

Je certifie sur l'honneur avoir fait [   ] points avec le jeux . . . .

NOM . . . . PRENOM . . . .

ADRESSE . . . .

. . . .

Tél. . . . . Signature



```
F=11500:G=7.6:x=4:GOTO 1680
690  A$="ARTMAN-SCHILLER":B$="ELECT [6914]
RO-MENAGER":C$="ALLEMANDE":D$="MANN
HEIM":E=1954:F=98600:G=6.4:x=5:GOTO
 1680
700 A$="ASTORIA":B$="CHAINE HOTELIE [5444]
RE":C$="FRANCAISE":D$="PARIS":E=193
2:F=27750:G=2.9:x=6:GOTO 1680
710 A$="AVIONS GERDHEIM":B$="AERONA [7616]
UTIQUE":C$="AUTRICHIENNE":D$="VIENN
E":E=1951:F=85600:G=11.7:x=7:GOTO 1
680
720 A$="BAGUITTA P.A":B$="ALIMENTAI [5774]
RE":C$="ITALIENNE":D$="FLORENCE":E=
1951:F=83000:G=9.5:x=8:GOTO 1680
730 A$="ELCRAROS":B$="AGENCES TOURI [6236]
STIQUES":C$="GRECQUE":D$="ATHENES":
E=1975:F=11900:G=2.3:x=9:GOTO 1680
740 A$="FARBEN A.S":B$="BIENS D'EQU [5396]
IPEMENT":C$="ALLEMANDE":D$="MUNICH"
:E=1957:F=84000:G=11.3:x=10:GOTO 16
80
750 A$="GEHRANT":B$="EBENISTERIES": [3461]
C$="AUTRICHIENNE":D$="INSBRUCK":E=1
946:F=12300:G=5.2:x=11:GOTO 1680
760 A$="GERNIDA Co.":B$="HOTELLERIE [5730]
":C$="ITALIENNE":D$="ROME":E=1952:F
=10200:G=3.6:x=12:GOTO 1680
770 A$="IMMEUBLES RAVOT":B$="BATIME [6576]
NT":C$="FRANCAISE":D$="PARIS":E=192
8:F=26350:G=9.8:x=13:GOTO 1680
780 A$="ISPANDA":B$="AUTOMOBILES":C [5503]
$="ESPAGNOLE":D$="MADRID":E=1965:F=
78900:G=12.5:x=14:GOTO 1680
790 A$="PERSONAL COMPUTER":B$="MATE [6910]
RIEL INFORMATIQUE":C$="ANGLAISE":D$
="MANCHESTER":E=1981:F=21600:G=5.2:
x=15:GOTO 1680
800 A$="PESCADES":B$="PECHE INDUSTR [7982]
IELLE":C$="PORTUGAISE":D$="LISBONNE
":E=1902:F=42100:G=5.3:x=16:GOTO 16
80
810 A$="ROSENCRANTZ":B$="EDITEUR":C [7074]
$="ANGLAISE":D$="LIVERPOOL":E=1925:
F=22500:G=3.5:x=17:GOTO 1680
820 A$="SPINERON A.S":B$="ARMATEUR" [5251]
:C$="ESPAGNOLE":D$="VALENCE":E=1958
:F=45000:G=7.8:x=18:GOTO 1680
830 A$="STILL Co.":B$="ACIERIES":C$ [5992]
="ANGLAISE":D$="LONDRE":E=1917:F=95
600:G=51.4:x=19:GOTO 1680
840 A$="ULSON":B$="PAPETRIES":C$="A [5555]
NGLAISE":D$="LONDRE":E=1902:F=78200
:G=28.9:x=20:GOTO 1680
850 A$="UNION BANCAIRE HELVETE":B$= [5315]
"BANQUES":C$="SUISSE":D$="GENEVE":E
=1925:F=8700:G=56.9:x=21:GOTO 1680
860 A$="VAN HANPOOP":B$="CHANTIERS  [6371]
NAVALS":C$="NEERLANDAISE":D$="LA HA
YE":E=1932:F=92000:G=12.6:x=22:GOTO
 1680
870 A$="VERDEN & MARCH":B$="GRANDES [5418]
 SURFACES":C$="NEERLANDAISE":D$="RO
TTERDAM":E=1959:F=31000:G=47.2:x=23
:GOTO 1680
880 A$="VIEUX CHENE":B$="BOIS ET MO [8784]
BILIER":C$="FRANCAISE":D$="PARIS":E
=1911:F=24100:G=7.2:x=24:GOTO 1680
890 A$="ZOONEBERG EXPORT":B$="TRANS [8294]
PORTEURS ROUTIER":C$="BELGE":D$="AN
VERS":E=1947:F=13200:G=15.6:x=25:GO
TO 1680
900 REM *************************** [1992]
********************
910 REM **********  CALCUL DES FLUC [2021]
TUATIONS  **********
920 REM *************************** [1992]
********************
930 CHANCE=50:DD=0:PA=0:EV=0:CH=0:N [3518]
A=0:PA$="":EV$="":NA$=""
940 FOR x=1 TO 25                   [768]
950 IF NN(x)=0 THEN GOTO 960 ELSE G [2926]
OTO 1070
960 IF N(x)=0 THEN GOTO 1130 ELSE G [2540]
OTO 980
970 Z(x)=(RND(1)*30):GOTO 1150      [581]
980 IF SEM=0 THEN GOTO 990 ELSE GOT [1605]
O 1060
990 IF N(x)=4000 THEN GOTO 1110 ELS [3050]
E GOTO 1000
1000 Z(x)=((4000-N(x))/20000)*100   [1546]
1010 IF Z(x)<=-14 OR Z(x)>=20 THEN  [4005]
GOTO 1020 ELSE GOTO 1100
1020 Z(x)=Z(x)/2:GOTO 1010          [725]
1030 IF N(x)=4000 THEN GOTO 1110 EL [3042]
SE GOTO 1040
1040 Z(x)=((4000-N(x))/20000)*100   [1546]
1050 Z(x)=Z(x)/2:GOTO 1040          [751]
1060 Z(x)=(RND(1)*20):Z(x)=-Z(x):GO [2389]
TO 1150
1070 boo=INT(RND(1)*10)+1:Z(x)=((NN [3605]
(x)-N(x))/(NN(x)*boo))*100:GOTO 109
0
1080 Z(x)=Z(x)/2                    [529]
1090 IF Z(x)<=-14 OR Z(x)>=20 THEN  [3208]
GOTO 1080 ELSE GOTO 1100
1100 IF N(x)>=3250 THEN GOTO 1110 E [4509]
LSE GOTO 1120
1110 V(x)=W(x):chu=(RND(1)*5):W(x)= [5639]
(W(x)-(W(x)*chu/100)):Z(x)=-chu:GOT
O 1160
1120 IF N(x)=NN(x) THEN GOTO 1130 E [1089]
LSE GOTO 1150
1130 y=INT(RND(1)*99)+1:IF y<=50 TH [2940]
```

```
EN GOTO 1110 ELSE GOTO 1140
1140 V(x)=W(x):vvv=(RND(1)*5):W(x)= [3571]
(W(x)+(W(x)*chu/100)):Z(x)=vvv:GOTO
 1160
1150 V(x)=W(x):W(x)=((W(x)*Z(x))/10 [2709]
0)+W(x)
1160 IF W(x)<0 THEN W(x)=0          [1306]
1170 IF W(x)<=1 THEN W(x)=1         [2304]
1180 IF Z(x)=0 THEN GOTO 1130 ELSE  [2235]
GOTO 1190
1190 W(x)=ROUND (W(x),2):NN(x)=N(x) [2551]
:NEXT x
1200 SEM=SEM+1:IF SEM=0 OR SEM=4 OR [4917]
 SEM=8 OR SEM=12 OR SEM=16 OR SEM=2
0 OR SEM=24 THEN GOTO 1210 ELSE GOT
O 1240
1210 IF DOIT<>0 THEN GOTO 1220 ELSE [2524]
 GOTO 1240
1220 DOIT=((DOIT*3.5)/100)+DOIT     [1432]
1230 IF K>=15000 THEN CHANCE=65     [1682]
1240 MODE 2:GOSUB 1280:GOTO 1310    [2136]
1250 REM ************************** [1897]
***********************
1260 REM ********   AFFICHAGE DU PR [1577]
EMIER TABLEAU   ********
1270 REM ************************** [1897]
***********************
1280 PRINT "ABRIS BUS":PRINT "ALAMB [14103]
RA":PRINT "ALCORAN":PRINT "A.P & Co
.":PRINT "ARTMAN-SCHILLER":PRINT "A
STORIA":PRINT "AVIONS GERDHEIM":PRI
NT "BAGUITTA P.A":PRINT "ELCRAROS":
PRINT "FARBEN A.S":PRINT "GEHRANT":
PRINT "GERNIDA Co."
1290 PRINT "IMMEUBLES RAVOT":PRINT  [15654]
"ISPANDA":PRINT "PERSONAL COMPUTER"
:PRINT "PESCADES":PRINT "ROSENCRANT
Z":PRINT "SPINERON A.S":PRINT "STIL
L Co.":PRINT "ULSON":PRINT "UNION B
ANCAIRE HELVETE":PRINT "VAN HANPOOP
":PRINT "VERDEN & MARCH"
1300 PRINT "VIEUX CHENE":PRINT "ZOO [3214]
NEBERG EXPORT":RETURN
1310 FOR x=1 TO 25                  [768]
1320 LOCATE 28,x:PRINT x:LOCATE 35, [10644]
x:PRINT USING "####.##";V(x):LOCATE
 48,x:PRINT USING "#####.##";W(x):L
OCATE 60,x:PRINT USING "+#####.##";
Z(x):LOCATE 76,x:PRINT USING "####"
;N(x)
1330 NEXT x                         [356]
1340 PLOT 214,0:DRAW 214,400:PLOT 2 [7614]
49,0:DRAW 249,400:PLOT 352,0:DRAW 3
52,400:PLOT 455,0:DRAW 455,400:PLOT
 566,0:DRAW 566,400
1350 a$=INKEY$:IF a$=" " THEN GOTO  [3246]
1360 ELSE GOTO 1350
1360 CLS:GOSUB 1280:GOSUB 1370:GOSU [2699]
B 1440:GOTO 1470
1370 FOR x=1 TO 25                  [768]
1380 LOCATE 28,x:PRINT x            [720]
1390 NEXT x                         [356]
1400 REM ************************** [1973]
***********************
1410 REM ********   AFFICHAGE DU SE [2080]
COND TABLEAU   ********
1420 REM ************************** [1973]
***********************
1430 PLOT 214,0:DRAW 214,400:PLOT 2 [3092]
49,0:DRAW 249,400:RETURN
1440 LOCATE 37,1:PRINT "S - SERVICE [13976]
 DE RENSEIGNEMENTS":LOCATE 37,2:PRI
NT "V - MISE EN VENTE DE VALEURS BO
URSIERES":LOCATE 37,3:PRINT "A - AC
HAT DE VALEURS BOURSIERES":LOCATE 3
7,4:PRINT "P - PLACEMENTS & CHANGES
"
1450 LOCATE 37,5:PRINT "C - RENSEIG [15119]
NEMENTS CONFIDENTIELS":LOCATE 37,6:
PRINT "R - RETOUR AU TABLEAU":LOCAT
E 37,7:PRINT "D - DETAIL DE VOTRE P
ORTEFEUILLE ":LOCATE 37,8:PRINT "F
- FIN DE LA SEMAINE BOURSIERE":LOCA
TE 37,9:PRINT "E - ABANDON DE LA PA
RTIE"
1460 RETURN                         [555]
1470 WINDOW 37,80,11,25             [943]
1480 IF SEM=24 AND DOIT<>0 THEN GOT [1517]
O 3500 ELSE GOTO 1490
1490 R$=INKEY$:IF R$="S" OR R$="s"  [4234]
THEN GOTO 1630 ELSE GOTO 1500
1500 IF R$="E" OR R$="e" THEN GOTO  [2241]
4250 ELSE GOTO 1510
1510 IF R$="A" OR R$="a" THEN GOTO  [2556]
1820 ELSE GOTO 1520
1520 IF R$="R" OR R$="r" THEN GOTO  [2162]
1240 ELSE GOTO 1530
1530 IF R$="V" OR R$="v" THEN GOTO  [1931]
2000 ELSE GOTO 1540
1540 IF R$="D" OR R$="d" THEN GOTO  [1823]
2120 ELSE GOTO 1550
1550 IF R$="C" OR R$="c" THEN GOTO  [2596]
1560 ELSE GOTO 1570
1560 IF DD<>0 THEN GOTO 1570 ELSE G [1691]
OTO 2360
1570 IF R$="F" OR R$="f" THEN GOTO  [2885]
2610 ELSE GOTO 1580
1580 IF R$="P" OR R$="p" THEN GOTO  [1225]
3370 ELSE GOTO 1590
1590 GOTO 1490                      [313]
1600 REM ************************** [1893]
*********************
1610 REM ********   SERVICE DE RENS [2773]
EIGNEMENT   ********
```

```
1620 REM *************************** [1893]
*******************
1630 LOCATE 8,1:PRINT "ⅩSERVICE DE  [4998]
RENSEIGNEMENTSⅩ":LOCATE 5,3:PRINT "
TAPEZ LE NUMERO DE LA SOCIETE :"
1640 LOCATE 34,3:PRINT SPACE$(8):LO [2896]
CATE 34,3:INPUT J$:j=VAL(j$)
1650 ON j GOTO 650,660,670,680,690, [6540]
700,710,720,730,740,750,760,770,780
,790,800,810,820,830,840,850,860,87
0,880,890
1660 IF j=0 THEN 1780               [1175]
1670 GOTO 1640                      [307]
1680 IF R$="S" OR R$="s" THEN GOTO  [3080]
1720 ELSE GOTO 1690
1690 IF R$="A" OR R$="a" THEN GOTO  [2819]
1830 ELSE GOTO 1700
1700 IF R$="V" OR R$="v" THEN GOTO  [2586]
2010 ELSE GOTO 1710
1710 GOTO 1710                      [357]
1720 LOCATE 3,5:PRINT "ⅩNOM........ [9603]
......Ⅹ ";A$:LOCATE 3,6:PRINT "ⅩVAL
EUR...........Ⅹ ";C$:LOCATE 3,7:PRI
NT "ⅩSIEGE SOCIAL.....Ⅹ ";D$:LOCATE
 3,8:PRINT "ⅩFONDATION........Ⅹ";E

1730 LOCATE 3,9:PRINT "ⅩTYPE D'ACTI [12919]
VITES.Ⅹ ";B$:LOCATE 3,10:PRINT "ⅩNO
MBRE D'EMPLOYESⅩ";F:LOCATE 3,11:PRI
NT "ⅩC.A MOYEN (ECUS).Ⅹ";G:LOCATE 3
,12:PRINT "ⅩCOURS DE L'ACTIONⅩ";W(x
):LOCATE 3,13:PRINT "ⅩACTIONS EN VE
NTE.Ⅹ";N(x)
1740 LOCATE 25,15:PRINT "PRESSEZ <E [3788]
SPACE>"
1750 A$=INKEY$                      [278]
1760 IF A$=" " THEN GOTO 1780  ELSE [1919]
 GOTO 1750
1770 GOTO 1770                      [361]
1780 WINDOW 37,80,11,25:CLS:GOTO 14 [1335]
90
1790 REM *************************** [1973]
**********************
1800 REM ********** ACHAT DE VALEUR [2699]
S BOURSIERES **********
1810 REM *************************** [1973]
**********************
1820 LOCATE 13,1:PRINT "ⅩACHAT D'AC [6507]
TIONSⅩ":LOCATE 3,3:PRINT "TAPEZ LE
NUMERO DE LA SOCIETE :":GOTO 1640
1830 C$(x)=A$:C(x)=1                [379]
1840 LOCATE 1,5:PRINT "ⅩNOM DE L'EN [11987]
TREPRISEⅩ ";C$(x):LOCATE  1,6:PRINT
 "ⅩPRIX DE L'ACTION...Ⅹ";W(x):LOCAT
E 1,7:PRINT "ⅩACTIONS EN VENTE...Ⅹ"
;N(x):LOCATE 1,8:PRINT "ⅩVOTRE CAPI
TAL......Ⅹ";:kx=ROUND(K,2):PRINT KX
1850 MAXX=(K)/(W(x))                [1444]
1860 MAXX=FIX(MAXX):IF MAXX>=N(x) T [3681]
HEN MAXX=N(x)
1870 LOCATE 1,10:PRINT "ⅩACHAT MAXI [4291]
MUM POSSIBLE D'ACTIONS.Ⅹ ";MAXX:LOC
ATE 1,11:PRINT "ⅩVOUS EN ACHETEZ CO
MBIEN..........Ⅹ",
1880 LOCATE 35,11:PRINT SPACE$(4):L [3411]
OCATE 34,11:INPUT S(x)
1890 IF S(x)>N(x) THEN GOTO 1880    [679]
1900 T=W(x)*S(x)                    [589]
1910 IF T>K THEN GOTO 1880 ELSE GOT [1824]
O 1920
1920 IF T=0 THEN GOTO 1780 ELSE GOT [1325]
O 1930
1930 IF T<0 THEN GOTO 1880 ELSE GOT [1551]
O 1940
1940 K=K-T:N(x)=N(x)-S(x):PO(x)=PO( [2993]
x)+S(x):PO=PO+S(x)
1950 k=ROUND (k,2):LOCATE 1,12:PRIN [9726]
T "ⅩVOTRE CAPITAL ACTUEL...........
..Ⅹ ";K:LOCATE 1,13:PRINT "ⅩVOTRE P
ORTEFEUILLE D'ACTIONS.....Ⅹ ";PO

1960 LOCATE 18,15:PRINT "PRESSEZ <E [1894]
SPACE>":GOTO 1750
1970 REM *************************** [2115]
****************************
1980 REM ***********   VENTE DE VAL [3224]
EURS BOURSIERES   ***********
1990 REM *************************** [2115]
****************************
2000 LOCATE 13,1:PRINT "ⅩVENTE D'AC [5945]
TIONSⅩ":LOCATE 3,3:PRINT "TAPEZ LE
NUMERO DE LA SOCIETE :":GOTO 1640
2010 IF C(x)=1 THEN GOTO 2020 ELSE  [1792]
GOTO 1640
2020 LOCATE 1,5:PRINT "ⅩNOM DE L'EN [12529]
TREPRISEⅩ ";C$(x):LOCATE  1,6:PRINT
 "ⅩPRIX DE L'ACTION...Ⅹ";W(x):LOCAT
E 1,7:PRINT "ⅩACTIONS POSSEDEES..Ⅹ"
;PO(x):LOCATE 1,9:PRINT "ⅩVOUS EN V
ENDEZ COMBIEN.....Ⅹ "
2030 LOCATE 30,9:PRINT SPACE$(12):L [1727]
OCATE 30,9:INPUT MK
2040 IF MK>PO(x) OR MK<0 THEN GOTO  [1811]
2030 ELSE GOTO 2050
2050 IF MK=0 THEN GOTO 1750 ELSE GO [2977]
TO 2060
2060 K=K+(W(x)*MK)-(3*((W(x)*MK)/10 [4678]
0)):N(x)=N(x)+MK:PO(x)=PO(x)-MK:PO=
PO-MK
2070 IF PO(x)=0 THEN C(x)=0         [850]
2080 GOTO 1950                      [341]
2090 REM *************************** [1893]
*******************
```

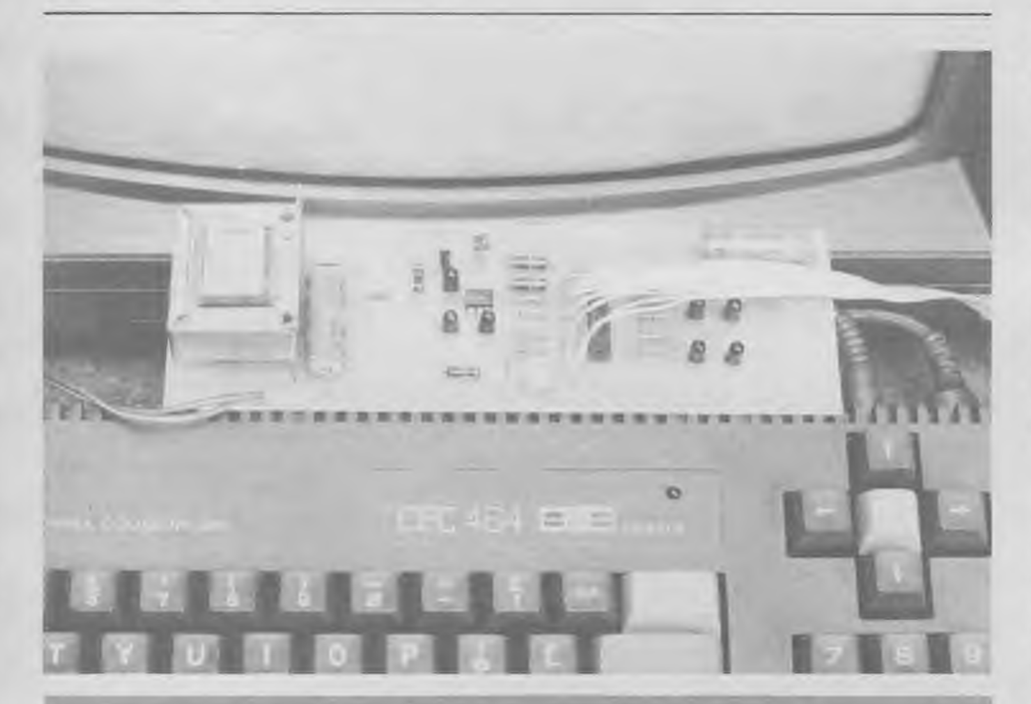
```
2100 REM *********   DETAIL DU PORT [2045]
EFEUILLE   *********
2110 REM ************************** [1893]
********************
2120 LOCATE 13,1:PRINT "XVOTRE PORT [2370]
EFEUILLEX"
2130 LOCATE 2,3:PRINT "VOTRE CAPITA [4722]
L S'ELEVE A :";:PRINT USING "######
####.##";K;:PRINT " ECUS"
2140 WINDOW 37,80,15,25              [784]
2150 a=0:CLS                        [1293]
2160 FOR x=1 TO 25                   [768]
2170 IF C(x)=1 THEN GOTO 2180 ELSE   [834]
GOTO 2210
2180 a=a+1:LOCATE 1,a:PRINT USING " [13840]
##";x;:PRINT " - ";:PRINT C$(x):LOC
ATE 32,a:PRINT "X";:PRINT USING "##
##";PO(x);:PRINT "X";:PRINT "  ACTI
ONS":IF a=8 OR a=16 OR a=24 THEN GO
TO 2190 ELSE GOTO 2210
2190 LOCATE 15,11:PRINT "PRESSEZ <S [6315]
>UITE":1$=INKEY$:IF 1$="S" OR 1$="s
" THEN GOTO 2200 ELSE GOTO 2190
2200 CLS:a=0:GOTO 2210              [1023]
2210 NEXT x                          [356]
2220 LOCATE 15,11:PRINT "PRESSEZ <S [6129]
>UITE":1$=INKEY$:IF 1$="S" OR 1$="s
" THEN GOTO 2230 ELSE GOTO 2220
2230 CLS:a=0                         [272]
2240 FOR x=1 TO 11                   [802]
2250 IF com(x)<>0 THEN GOTO 2260 EL [1355]
SE GOTO 2290
2260 a=a+1:LOCATE 2,a:PRINT USING " [12048]
##";x;:PRINT " -  ";:PRINT MO$(x):L
OCATE 27,a:PRINT "X";:PRINT USING "
#############.##";com(x)*1000;:PRI
NT "X":IF a=8 THEN GOTO 2270 ELSE G
OTO 2290
2270 LOCATE 15,11:PRINT "PRESSEZ <S [6079]
>UITE":1$=INKEY$:IF 1$="S" OR 1$="s
" THEN GOTO 2280 ELSE GOTO 2270
2280 CLS:a=0:GOTO 2290              [1007]
2290 NEXT x                          [356]
2300 LOCATE 10,11:PRINT "PRESSEZ <F [1754]
>IN OU <R>ETOUR"
2310 A$=INKEY$:IF A$="F" OR A$="f"  [3729]
THEN GOTO 1780 ELSE GOTO 2320
2320 IF A$="R" OR A$="r" THEN GOTO  [2904]
2150 ELSE GOTO 2310
2330 REM ************************** [1582]
******
2340 REM ********** EVENEMENTS **** [1692]
******
2350 REM ************************** [1582]
******
2360 DD=1:GOTO 2650                 [1280]
2370 MA$="CRISE GENERAL DE CROISSAN [4324]
CE EN EUROPE":GOTO 3170
2380 MA$="ATTENTION AUX LIQUIDATION [3357]
S DES INVESTISSEURS ETRANGERS":GOTO
 3170
2390 MA$="DES INVESTISSEURS ETRANGE [2556]
RS VONT LIQUIDER LEURS VALEURS, ":G
OTO 2780
2400 NA$="DES HOMMES D'AFFAIRES AME [2992]
RICAINS, ":GOTO 2750
2410 NA$="DES BANQUIERS JAPONAIS, " [1253]
:GOTO 2750
2420 NA$="DES INVESTISSEURS CANADIE [2753]
NS, ":GOTO 2750
2430 NA$="DES MILLIONAIRES AUSTRALI [2898]
ENS, ":GOTO 2750
2440 NA$="LES GOUVERNEMENTS, ":GOTO [1456]
 2750
2450 NA$="LES BANQUES, ":GOTO 2750  [1851]
2460 EV$="PENSENT INVESTIR MASSIVEM [3368]
ENT SUR DES TITRES ":GOTO 2780
2470 EV$="ONT L'INTENTION D'ACHETER [3502]
 DES TITRES ":GOTO 2780
2480 EV$="VONT PENETRER LA TOTALITE [4014]
 DU MARCHE BOURSIER ":GOTO 3020
2490 EV$="ONT DECIDES DE SOUTENIR   [3028]
LES TITRES ":GOTO 2780
2500 EV$="VONT PLACER LEURS CAPITAU [3338]
X SUR DES TITRES ":GOTO 2780
2510 EV$="ONT DECIDES D'APPUYER LES [1765]
 TITRES ":GOTO 2780
2520 EV$="VONT PLACER DE GROSSES SO [5105]
MMES SUR DES TITRES ":GOTO 2780
2530 PA$="FRANCAIS":x=2:GOSUB 2810: [6377]
x=3:GOSUB 2810:x=6:GOSUB 2810:x=13:
GOSUB 2810:x=24:GOSUB 2810:GOTO 336
0
2540 PA$="NEERLANDAIS":x=22:GOSUB 2 [2855]
810:x=23:GOSUB 2810:GOTO 3360
2550 PA$="ANGLAIS":x=4:GOSUB 2810:x [4078]
=15:GOSUB 2810:x=17:GOSUB 2810:x=19
:GOSUB 2810:x=20:GOSUB 2810:GOTO 33
60
2560 PA$="PORTUGAIS":x=16:GOSUB 281 [2284]
0:GOTO 3360
2570 PA$="ESPAGNOLS":x=14:GOSUB 281 [2257]
0:x=18:GOSUB 2810:GOTO 3360
2580 PA$="AUTRICHIENS":x=7:GOSUB 28 [3953]
10:x=11:GOSUB 2810:GOTO 3360
2590 PA$="ALLEMANDS":x=5:GOSUB 2810 [3730]
:x=10:GOSUB 2810:GOTO 3360
2600 PA$="SUISSES":x=21:GOSUB 2810: [2706]
GOTO 3360
2610 LOCATE 3,8:PRINT "XVEUILLEZ PA [3536]
TIENTER...CALCULS EN COURSX":GOTO 2
650
2620 PA$="BELGES":x=1:GOSUB 2810:x= [2711]
25:GOSUB 2810:GOTO 3360
```

Suite page 143



UNE CARTE A SEPT SORTIES "SECTEUR"

Programmé comme il convient, un micro-ordinateur familial tel qu'un AMSTRAD peut faire des merveilles en commandant divers équipements externes tels qu'ampoules, moteurs, électro-aimants ou résistances chauffantes. Le montage que nous vous proposons de réaliser prend tout simplement la place de l'imprimante du "système AMSTRAD" : de simples instructions PRINT suffiront pour piloter jusqu'à sept sorties 220 volts (huit si vous êtes très fort...).



MISE EN GARDE

Ce montage fonctionne directement sur le secteur 220 V : malgré la présence d'un transformateur et de photocoupleurs, des tensions dangereuses sont présentes sur le circuit imprimé, qu'il est donc conseillé de loger dans un boîtier isolant.
Certaines erreurs ou maladresses dans la réalisation pratique peuvent entraîner la destruction de l'ordinateur et/ou de ses accessoires complémentaires : vérifiez soigneusement l'absence de court-circuits dans votre câblage, et le bon isolement des enroulements du transformateur, qui doivent être totalement indépendants les uns des autres (pas de point commun).
Nous déclinons toute responsabilité en cas de dommages matériels ou d'accident de personnes : à vous de prendre vos précautions, amis lecteurs !

Il ne s'agit cependant pas de plaisanter avec la sécurité : la tension du secteur est dangereuse tant pour le bricoleur imprudent que pour les circuits de l'AMSTRAD, qui ne supportent pas plus de 5 volts : un sérieux isolement est donc vital.
L'usage de relais limiterait la vitesse de fonctionnement, aussi avons-nous choisi d'employer des triacs, capables de commander sans problème des charges de 800 watts et plus, cela à "toute vitesse" si nécessaire. Pour assurer l'isolement, la solution la plus courante consiste à interposer des photocoupleurs à diode LED et phototransistor. Cette disposition exige deux alimentations séparées :
— l'une devra délivrer la tension de 5 volts nécessaire aux bascules d'interface (74LS374) pour fonctionner et allumer les diodes LED des photocoupleurs ;
— l'autre, délivrant environ 12 à 15 volts, servira au déclenchement des triacs par les transistors de sortie des photocoupleurs.
Il est IMPÉRATIF, tant pour la sécurité de l'utilisateur, que pour la protection de l'ordinateur, que ces deux alimentations ne possèdent aucun point commun. On veillera donc à acquérir un transformateur à deux enroulements 9 volts séparés. On se souviendra également qu'un simple court-circuit dû à une maladresse de câblage pourrait avoir de graves conséquences, même si un fusible est adjoint au montage.

Nos lecteurs n'ayant pas nécessairement tous besoin de multiples voies 220 volts, notre montage est prévu pour autoriser un câblage partiel des circuits secteur : seuls les triacs et les photocoupleurs des voies désirées seront câblés, ce qui peut entraîner une économie notable.
Les photocoupleurs inutilisés pourront être remplacés par des diodes LED (anode côté résistance de 150 ohms).
Presque tous les composants de ce montage ont un sens de branchement à respecter : circuit intégré, photocoupleurs, diodes, transistors, triacs, et même condensateurs (chimiques). Il importe d'être parfaitement sûr de soi à ce sujet avant toute tentative d'utilisation.
Le montage se raccorde au connecteur "PRINTER PORT" par un câble (rond ou plat, peu importe) à onze conducteurs, terminé par un connecteur à 2 × 17 broches. On veillera là encore à bien respecter les numéros de broches portés d'une part sur

Suite page 140



Suite de la page 138

LISTE DES COMPOSANTS

Circuit de base

1 circuit imprimé d'après figure,
1 circuit intégré 74LS374,
1 transistor 2N 1711,
1 transistor BC 107 ou 2N 2222,
1 diode zener 5,6 V 1/4 W,
2 diodes 1N 4001,
2 condensateurs chimiques 1000 µF 16 V,
1 transformateur 220 V/2 × 9 V (2 secondaires *isolés*),
8 résistances 150 ohms 1/4 W,
3 résistances 12 k-ohms 1/4 W,
1 cordon secteur avec fiche,
1 connecteur double face 2 × 17 broches "encartable 2,54 mm),
1 longueur de câble à 11 conducteurs.

Pour chaque voie "secteur" (ampoule 40 à 800 watts)

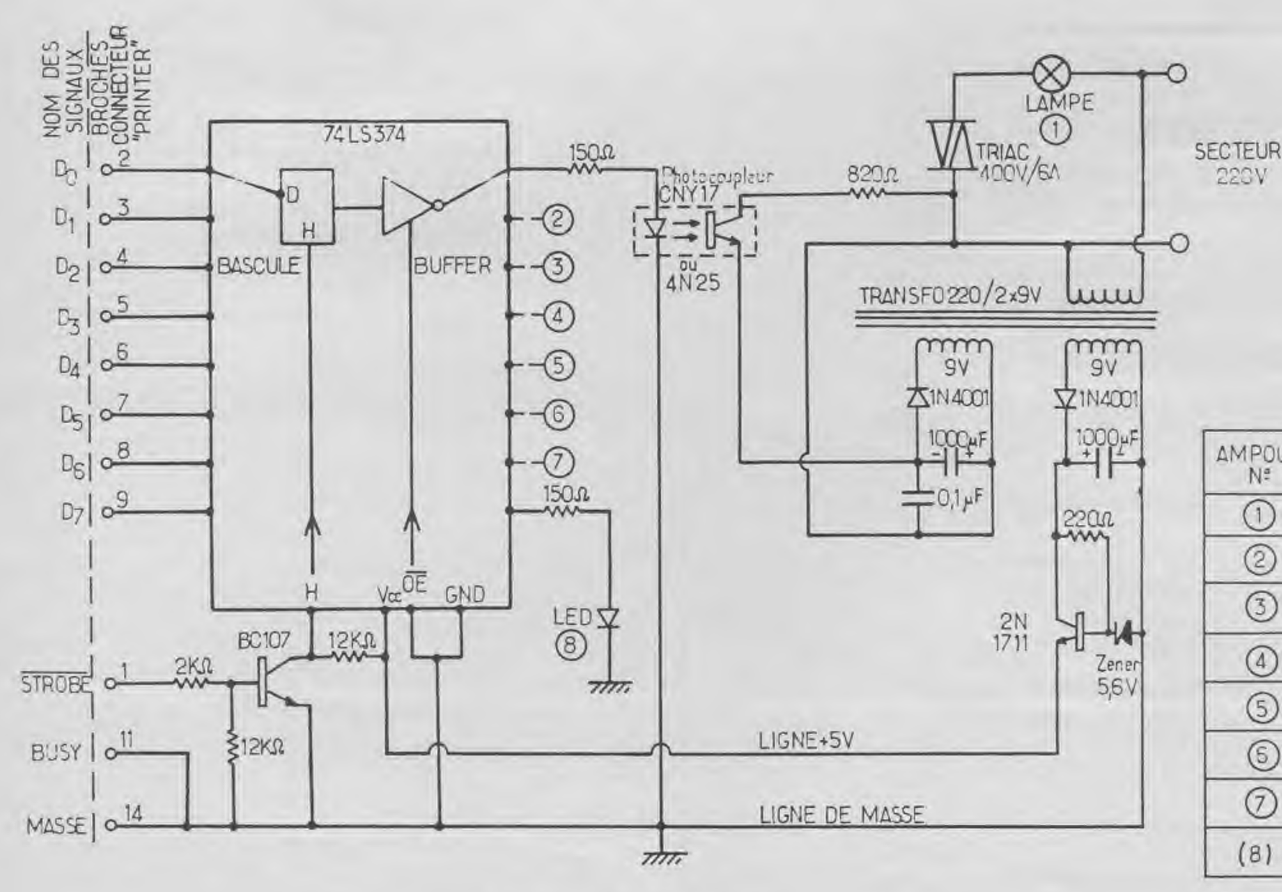
1 triac 400 V 6A,
1 photocoupleur CNY 17 ou équivalent (boîtier DIL 6 broches),
1 résistance 820 ohms 1/4 W.

Pour chaque voie "LED"

1 LED couleur au choix, ∅ 5 mm.

nos schémas, d'autre part sur la fiche elle-même : ne pas hésiter à contrôler plusieurs fois au besoin.
Chaque ampoule dispose d'une connexion individuelle juste à côté du triac qui la commande. Son autre fil rejoindra, comme ceux de toutes les autres ampoules, le point nommé "COMMUN LAMPES" sur le circuit imprimé (en fait, l'un des pôles du secteur).
Le cordon secteur ne sera branché qu'en dernier lieu, après la mise sous tension de l'ordinateur.
A présent, tout est affaire de logiciel !
Chaque ampoule est affectée d'une valeur numérique, donnée par le tableau ci-contre. L'octet envoyé sur le canal correspondant à l'imprimante (numéroté 8), sera déterminé en additionnant les valeurs numériques de toutes les ampoules que l'on souhaite allumer.
Ainsi, l'octet 255 allume toutes les ampoules, tandis que l'octet ∅ les éteint toutes.
Le programme de test que voici permet d'entrer, au clavier, des valeurs comprises entre ∅ et 255 pour juger de l'effet obtenu :

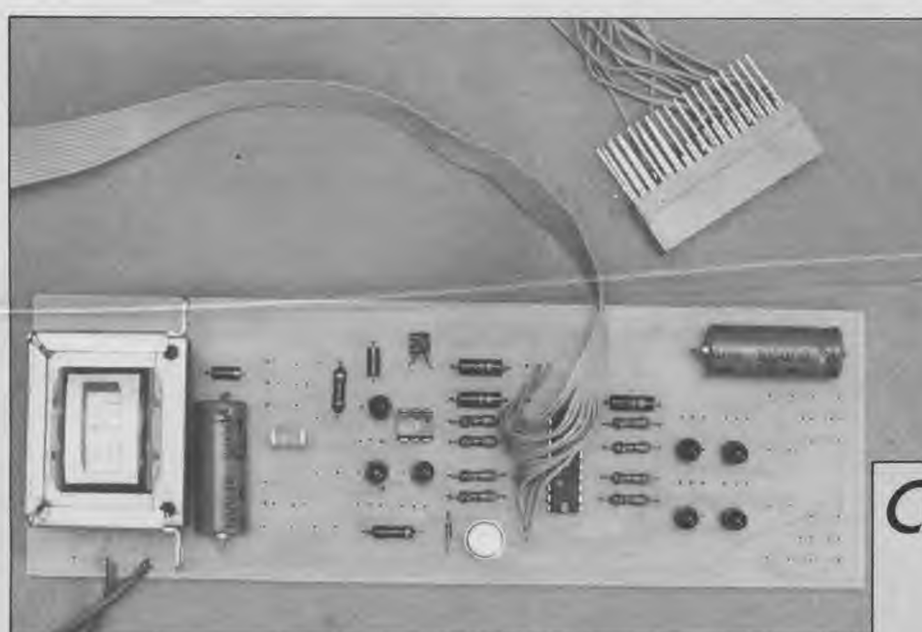
```
1 WIDTH 255
2 INPUT N
3 PRINT # 8, CHR$ (N) ;
4 GOTO 2
```



AMPOULE Nº	"POIDS" NUMERIQUE
①	1
②	2
③	4
④	8
⑤	16
⑤	32
⑦	64
(8)	(128)

SCHEMA THEORIQUE



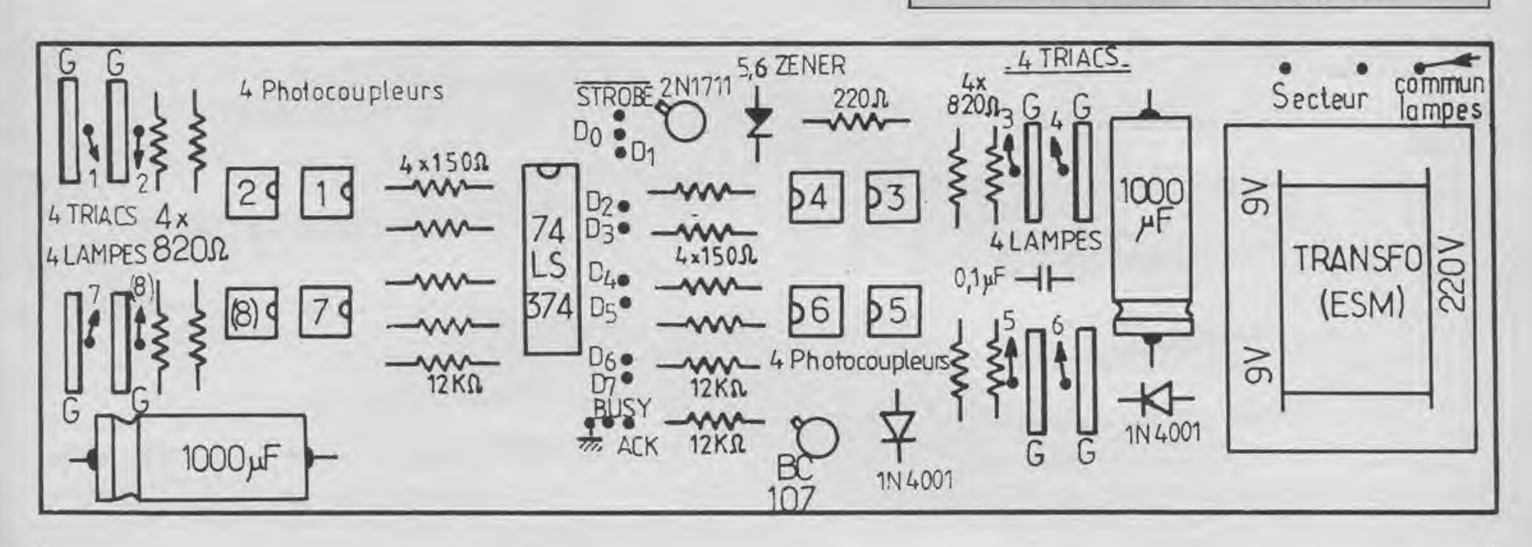


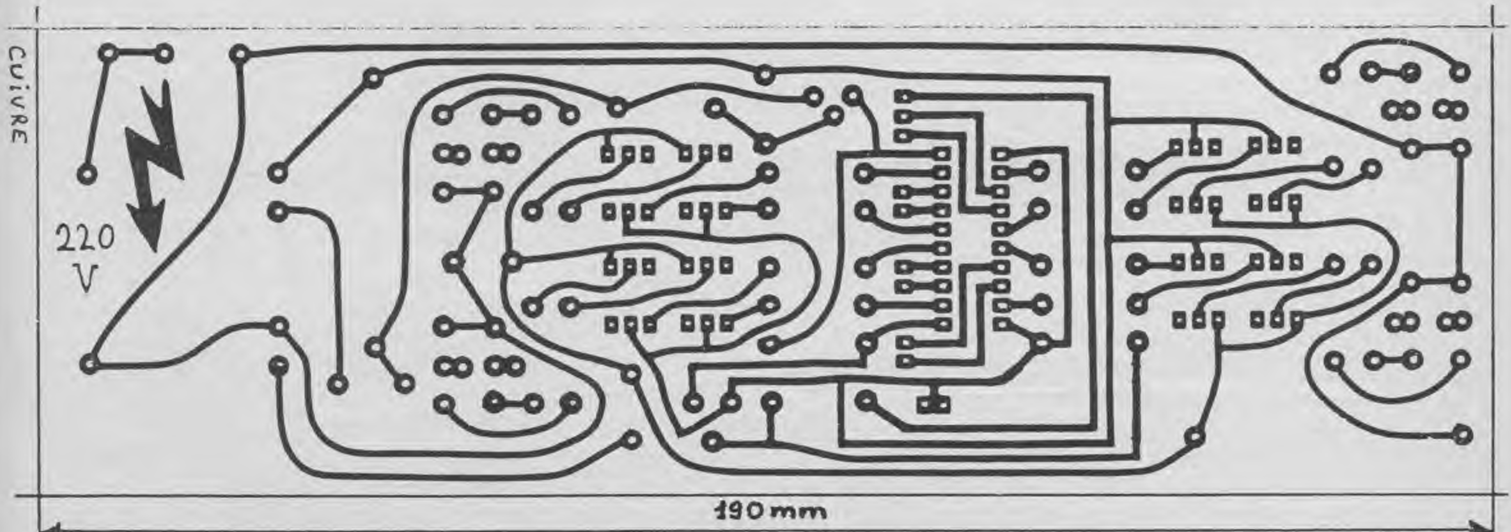
Ne pas oublier le point-virgule à la fin de la ligne 3 : sans lui, seul l'octet "retour chariot" atteindrait la carte d'interface !
D'autres procédés logiciels peuvent bien évidemment être employés pour commender les ampoules, tant en BASIC qu'en assembleur. On peut notamment préparer à l'avance une chaîne regroupant la suite d'octets que l'on souhaite diriger vers la carte, et la lui envoyer en bloc par un seul ordre PRINT : cela va très vite ! Il ne vous reste plus, amis lecteurs, qu'à écrire les quelques lignes de BASIC qui "personnaliseront" le fonctionnement de ce montage !

Patrick Gueulle

CONFIGURATION NÉCESSAIRE

Tout ordinateur AMSTRAD possédant un connecteur "PRINTER'.
A la limite, tout ordinateur muni d'une sortie CENTRONICS, sous réserve de réaliser le cordon de liaison approprié.





Suite de la page 137



```
2630 PA$="ITALIENS":x=8:GQSUB 2810: [2204]
x=12:GOSUB 2810:GOTO 3360
2640 PA$="GRECQUES":x=9:GOSUB 2810: [2704]
GOTO 3360
2650 RANDOMIZE TIME                 [1777]
2660 IF CH<>0 THEN GOTO 2680 ELSE G [1647]
OTO 2670
2670 CH=INT(RND(1)*100)             [1228]
2680 IF CH<=CHANCE GOTO 3090 ELSE G [2327]
OTO 2690
2690 IF NA<>0 THEN GOTO 2740 ELSE G [792]
OTO 2730
2700 REM ************************** [2780]
***********************************
*****
2710 REM **********  CALCUL DES CON [3260]
SEQUENCES DES EVENEMENTS (1)  *****
*****
2720 REM ************************** [2780]
***********************************
*****
2730 NA=INT(RND(1)*5)+1             [1060]
2740 ON NA GOTO 2400,2410,2420,2430 [3013]
,2440,2450,2620
2750 IF EV<>0 THEN GOTO 2770 ELSE G [2180]
OTO 2760
2760 EV=INT(RND(1)*6)+1             [1179]
2770 ON EV GOTO 2460,2470,2480,2490 [1987]
,2500,2510,2520
2780 IF PA<>0 THEN GOTO 2800 ELSE G [1431]
OTO 2790
2790 PA=INT(RND(1)*10)+1            [1193]
2800 ON PA GOTO 2530,2540,2550,2560 [2439]
,2570,2580,2590,2600,2620,2630,2640
2810 IF CH<=CHANCE THEN GOTO 3310 E [2922]
LSE GOTO 2850
2820 REM ************************** [2397]
***********************************
*
2830 REM ************   RENSEIGNEME [3618]
NTS CONFIDENTIELS (1)   ***********
*
2840 REM ************************** [2397]
***********************************
*
2850 IF R$="C" OR R$="c" THEN GOTO  [2786]
2860 ELSE GOTO 2970
2860 RANDOMIZE TIME:COU=INT(RND(1)* [9058]
1000)+500:LOCATE 7,1:PRINT "XRENSEI
GNEMENTS CONFIDENTIELSX":LOCATE 3,3
:PRINT "CELA VA VOUS COUTER :";COU;
" ECUS"
2870 IF COU>K THEN GOTO 2880 ELSE G [1895]
OTO 2890
2880 LOCATE 3,4:PRINT "VOUS N'AVEZ  [3870]
PAS ASSEZ ":GOTO 2930
2890 LOCATE 3,4:PRINT "CELA VOUS IN [2386]
TERRESSE TOUJOURS (O/N) :"
2900 REP$=INKEY$:IF REP$="O" OR REP [4582]
$="o" THEN GOTO 2920 ELSE GOTO 2910

2910 IF REP$="N" OR REP$="n" THEN G [3385]
OTO 1780 ELSE GOTO 2900
2920 K=K-COU:LOCATE 5,7:PRINT NA$:L [4488]
OCATE 1,8:PRINT EV$;:PRINT PA$
2930 LOCATE 16,15:PRINT "PRESSEZ <E [5112]
SPACE>":L$=INKEY$:IF L$=" " THEN GO
TO 1780 ELSE GOTO 2930
2940 REM ************************** [2702]
***********************************
***
2950 REM *********   CALCUL DES INF [5129]
LUENCES DES EVENEMENTS (2)   ******
***
2960 REM ************************** [2702]
***********************************
***
2970 RANDOMIZE TIME                 [1777]
2980 AC(x)=INT(RND(1)*N(x))         [1706]
2990 N(x)=N(x)-AC(x)                [882]
3000 RETURN                         [555]
3010 GOTO 3990                      [475]
3020 IF R$="C" OR R$="c" THEN GOTO  [2735]
2860 ELSE GOTO 3030
3030 FOR x=1 TO 25                  [768]
3040 RANDOMIZE TIME                 [1777]
3050 AC(x)=INT(RND(1)*N(x))         [1706]
3060 N(x)=N(x)-AC(x)                [882]
3070 NEXT x                         [356]
3080 GOTO 3990                      [475]
3090 IF MA<>0 THEN GOTO 3110 ELSE G [2597]
OTO 3100
3100 MA=INT(RND(1)*2)+1             [1657]
3110 IF MA=1 THEN GOTO 2370         [318]
3120 IF MA=2 THEN GOTO 2380         [1005]
3130 IF MA=3 THEN GOTO 2400         [324]
3140 REM ************************** [2341]
********************************
3150 REM ***********  RENSEIGNEMENT [3523]
S CONFIDENTIELS (2)  ***********
3160 REM ************************** [2341]
********************************
3170 IF R$="C" OR R$="c" THEN GOTO  [2241]
3180 ELSE GOTO 3270
3180 RANDOMIZE TIME:COU=INT(RND(1)* [9058]
1000)+500:LOCATE 7,1:PRINT "XRENSEI
GNEMENTS CONFIDENTIELSX":LOCATE 3,3
:PRINT "CELA VA VOUS COUTER :";COU;
" ECUS"
3190 IF COU>K THEN GOTO 3200 ELSE G [1947]
OTO 3210
3200 LOCATE 4,4:PRINT "VOUS N'AVEZ  [4165]
PAS ASSEZ":GOTO 3250
3210 LOCATE 3,4:PRINT "CELA VOUS IN [2386]
```

```
TERRESSE TOUJOURS (O/N) :"
3220 REP$=INKEY$:IF REP$="O" OR REP [4353]
$="o" THEN GOTO 3240 ELSE GOTO 3230
3230 IF REP$="N" OR REP$="n" THEN G [3752]
OTO 1780 ELSE GOTO 3220
3240 K=K-COU:LOCATE 5,7:PRINT MA$:L [3571]
OCATE 16,8:PRINT NA$
3250 LOCATE 16,15:PRINT "PRESSEZ <E [5120]
SPACE>":L$=INKEY$:IF L$=" " THEN GO
TO 1780 ELSE GOTO 3250
3260 IF AC(x)<>0 THEN GOTO 3280 ELS [1888]
E GOTO 3290
3270 FOR x=1 TO 25                  [768]
3280 ACC(x)=INT(RND(1)*AC(x)):N(x)= [4185]
ACC(x)+N(x):AC(x)=AC(x)-ACC(x)
3290 NEXT x                         [356]
33   GOTO 3990                      [475]
331. 'F R$="C" OR R$="c" THEN GOTO  [2454]
3180 . SE GOTO 3320
3320 RA. OMIZE TIME                 [1777]
3330 IF   (x)<>0 THEN GOTO 3340 ELS [1240]
E GOTO 3350
3340 ACC(x)=INT(RND(1)*AC(x)):N(x)= [4185]
ACC(x)+N(x):AC(x)=AC(x)-ACC(x)
3350 RETURN                         [555]
3360 IF CH<=CHANCE THEN GOTO 3310 E [2795]
LSE GOTO 3010
3370 IF DOIT<>0 THEN GOTO 3380 ELSE [2339]
 GOTO 3580
3380 GOSUB 3420:GOTO 3430           [1594]
3390 REM ************************** [1897]
************************
3400 REM ******  RAPPEL & REMBOURSE [3274]
MENT DE LA DETTE  ******
3410 REM ************************** [1897]
************************
3420 LOCATE 14,1:PRINT "ⅩEMPRUNTS & [14973]
 CHANGESⅩ":LOCATE 5,3:PRINT "IL S'E
ST DEJA ECOULE : ";:PRINT "Ⅹ";:PRIN
T USING "###";SEM;:PRINT "Ⅹ";:PRINT
 " SEMAINES":LOCATE 8,5:PRINT "VOUS
 AVEZ EMPRUNTEZ: 5000 ECUS":LOCATE
11,7:PRINT "VOUS DEVEZ : ";:PRINT "
Ⅹ";:RETURN
3430 PRINT USING "######";DOIT;:PRI [5854]
NT "Ⅹ";:PRINT " ECUS":LOCATE 7,9:PR
INT "ETES VOUS PRET A REMBOURSER (O
/N) :"
3440 W$=INKEY$:IF W$="O" OR W$="o"  [2701]
THEN GOTO 3460 ELSE GOTO 3450
3450 IF W$="N" OR W$="n" THEN GOTO  [2541]
3490 ELSE GOTO 3440
3460 IF K<DOIT THEN GOTO 3470 ELSE  [2779]
GOTO 3480
3470 LOCATE 13,11:PRINT "VOUS N'AVE [2700]
Z PAS ASSEZ":GOTO 3490
3480 K=K-DOIT:DOIT=0:LOCATE 1,11:PR [9323]
INT "VOTRE NOUVEAU CAPITAL : ";:PRI
NT "Ⅹ";:PRINT USING "###########.#
#";K;:PRINT "Ⅹ";:PRINT " ECUS":GOTO
 3490
3490 LOCATE 16,15:PRINT "PRESSEZ <S [6655]
>UITE":A$=INKEY$:IF A$="S" OR A$="s
" THEN GOTO 3580 ELSE GOTO 3490
3500 GOSUB 3420:IF K<DOIT THEN GOTO [2002]
 3510 ELSE GOTO 3540
3510 PRINT USING "######";DOIT;:PRI [10332]
NT "Ⅹ";:PRINT " ECUS":LOCATE 6,9:PR
INT "VOUS N'AVEZ PAS ASSEZ DE LIQUI
DITES":LOCATE 3,13:PRINT "VOUS AVEZ
 PERDU : UNE AUTRE PARTIE (O/N):"
3520 A$=INKEY$:IF A$="O" OR A$="o"  [2793]
THEN GOTO 140 ELSE GOTO 3530
3530 IF A$="N" OR A$="n" THEN GOTO  [3094]
4280 ELSE GOTO 3520
3540 PRINT USING "######";DOIT;:PRI [5981]
NT "Ⅹ";:PRINT " ECUS":LOCATE 9,9:PR
INT "LA BANQUE SAISIE CETTE SOMME":
GOTO 3490
3550 REM ************************** [1471]
***
3560 REM ********   CHANGES   ***** [1034]
***
3570 REM ************************** [1471]
***
3580 CLS                            [91]
3590 MO$(1)="FRANCS FRANCAIS.":MO$( [5564]
2)="FLORINS.........":MO$(3)="LIVRE
S STERLING.":MO$(4)="ESCUDOS.......
..":MO$(5)="PESETAS........."
3600 MO$(6)="SCHILLINGS......":MO$( [9452]
7)="DEUTSCHMARKS....":MO$(8)="FRANC
S SUISSES..":MO$(9)="FRANCS BELGES.
..":MO$(10)="LIRES...........":MO$(
11)="DRACHMES........"
3610 LOCATE 14,1:PRINT "ⅩEMPRUNTS & [2483]
 CHANGESⅩ"
3620 FOR x=1 TO 11                  [802]
3630 LOCATE 1,x+2:PRINT x:LOCATE 4, [8631]
x+2:PRINT " - 1000 ";:PRINT MO$(x);
;PRINT "Ⅹ";:PRINT USING "#####.##";
MO(x);:PRINT "Ⅹ";:PRINT " ECUS"
3640 NEXT x                         [356]
3650 LOCATE 16,15:PRINT "PRESSEZ <S [6172]
>UITE":A$=INKEY$:IF A$="S" OR A$="s
" THEN GOTO 3660 ELSE GOTO 3650
3660 CLS:LOCATE 14,1:PRINT "ⅩEMPRUN [5825]
TS & CHANGESⅩ":LOCATE 8,3:PRINT "<A
>CHAT/<V>ENTE/<R>ETOUR/<F>IN"
3670 A$=INKEY$:IF A$="A" OR A$="a"  [2397]
THEN GOTO 3740 ELSE GOTO 3680
3680 IF A$="V" OR A$="v" THEN GOTO  [2486]
3880 ELSE GOTO 3690
3690 IF A$="R" OR A$="r" THEN GOTO  [2011]
```

```
3580 ELSE GOTO 3700
3700 IF A$="F" OR A$="f" THEN GOTO  [1718]
1780 ELSE GOTO 3670
3710 REM ************************** [1626]
********
3720 REM *******  ACHAT DE DEVISES  [1081]
 *******
3730 REM ************************** [1626]
********
3740 GOSUB 3750:GOTO 3760:GOTO 3800 [2276]
3750 LOCATE 7,5:PRINT "TAPEZ LE NUM [3187]
ERO DE LA DEVISE :":RETURN
3760 LOCATE 36,5:PRINT SPACE$(8):LO [3820]
CATE 36,5:INPUT x
3770 IF x>11 OR x<0 THEN GOTO 3760  [2319]
ELSE GOTO 3780
3780 IF A$="A" OR A$="a" THEN GOTO  [3466]
3800 ELSE GOTO 3790
3790 IF A$="V" OR A$="v" THEN GOTO  [1894]
3890
3800 KMO=ROUND(K,2):LOCATE 4,6:PRIN [10846]
T "VOTRE CAPITAL ACTUEL : ";:PRINT
"X";:PRINT USING "###########.##";
KMO;:PRINT "X":LOCATE 4,8:PRINT "VO
US CHANGEZ COMBIEN :"
3810 LOCATE 26,8:PRINT SPACE$(8):LO [3637]
CATE 26,8:INPUT c
3820 IF c=0 THEN GOTO 3660          [1440]
3830 IF c>KMO THEN GOTO 3810 ELSE G [2067]
OTO 3840
3840 K=KMO-c:u=c/MO(x):com(x)=com(x [2394]
)+u:GOTO 3940
3850 REM ************************** [1626]
********
3860 REM *******  VENTE DE DEVISES  [2325]
 *******
3870 REM ************************** [1626]
********
3880 GOSUB 3750:GOTO 3760           [1954]
3890 poss=ROUND(com(x)*1000,2):LOCA [8705]
TE 7,6:PRINT "VOUS EN POSSEDEZ : ";
:PRINT "X";:PRINT USING "##########
#.##";poss;:PRINT "X":LOCATE 4,8:PR
INT "VOUS EN CHANGEZ COMBIEN :"
3900 LOCATE 29,8:PRINT SPACE$(16):L [2578]
OCATE 29,8:INPUT v
3910 IF v=0 THEN GOTO 3660 ELSE GOT [2266]
O 3920
3920 IF v>poss THEN GOTO 3900 ELSE  [2029]
GOTO 3930
3930 v=v/1000:K=K+(v*MO(x)):com(x)= [5786]
com(x)-v:IF com(x)<=0.01 THEN com(x
)=0:GOTO 3940
3940 LOCATE 3,13:PRINT "VOTRE NOUVE [9100]
AU CAPITAL : ";:PRINT "X";:PRINT US
ING "########.##";K;:PRINT "X";:PRI
NT " ECUS":LOCATE 16,15:PRINT "PRES
SEZ <ESPACE>"
3950 S$=INKEY$:IF S$=" " THEN GOTO  [3245]
3660 ELSE GOTO 3950
3960 REM ************************** [2263]
******************************
3970 REM ***** CALCUL DES FLUCTUATI [2177]
ONS DU MARCHE DES DEVISES *****
3980 REM ************************** [2263]
******************************
3990 IF CH<=50 THEN GOTO 4000 ELSE  [2216]
GOTO 4110
4000 IF MA=1 OR MA=2 THEN GOTO 4010 [2299]
 ELSE GOTO 4050
4010 FOR x=1 TO 11                  [802]
4020 BAI=(RND(1)*4):MO(x)=MO(x)-((M [1467]
O(x)*BAI)/100)
4030 NEXT x                         [356]
4040 GOTO 930                       [530]
4050 FOR x=1 TO 11                  [802]
4060 IF PA=x THEN GOTO 4070 ELSE GO [1962]
TO 4080
4070 BAI=(RND(1)*4):MO(x)=MO(x)-((M [2522]
O(x)*BAI)/100):GOTO 4090
4080 HAU=(RND(1)*4):MO(x)=MO(x)+((M [1996]
O(x)*HAU)/100)
4090 NEXT x                         [356]
4100 GOTO 930                       [530]
4110 IF EV<>3 THEN GOTO 4120 ELSE G [2839]
OTO 4200
4120 FOR x=1 TO 11                  [802]
4130 IF PA=x THEN GOTO 4140 ELSE GO [1325]
TO 4150
4140 HAU=RND(1)*4:MO(x)=MO(x)+((MO( [4056]
x)*HAU)/100):GOTO 4180
4150 haz=INT(RND(1)*100):IF haz<=50 [3048]
 THEN GOTO 4160 ELSE GOTO 4170
4160 HAU=(RND(1)*4):MO(x)=MO(x)+((M [2614]
O(x)*HAU)/100):GOTO 4180
4170 BAI=(RND(1)*4):MO(x)=MO(x)-((M [1467]
O(x)*BAI)/100)
4180 NEXT x                         [356]
4190 GOTO 930                       [530]
4200 FOR x=1 TO 11                  [802]
4210  HAU=RND(1)*4:MO(x)=MO(x)+((MO [3003]
(x)*HAU)/100)
4220 NEXT x                         [356]
4230 GOTO 930                       [530]
4240 END                            [110]
4250 CLS:LOCATE 12,9:PRINT "XUNE AU [6135]
TRE PARTIE (O/N)X":A$=INKEY$:IF A$=
"O" OR A$="o" THEN GOTO 140 ELSE GO
TO 4270
4260 A$=INKEY$:IF A$="O" OR A$="o"  [2797]
THEN GOTO 140 ELSE GOTO 4270
4270 IF A$="N" OR A$="n" THEN GOTO  [3122]
4280 ELSE GOTO 4260
4280 MODE 2:END                     [1120]
```

Compact

17 Ko pour une image écran, c'est beaucoup ! Longue à charger pour les utilisateurs de cassettes, gourmande en espace disquette (peu de fichiers sur une même face)...

Voici donc une solution qui devrait satisfaire tout le monde : le compacteur d'écran, facile à utiliser et d'un bon rendement.

Ce listing se décompose en deux programmes ; COMPDES et SAVEDES. Voici la marche à suivre pour les utiliser :

1) Run "COMPDES"
2) Load "image à compiler", &C000
3) Call &3000
4) Run "SAVEDES"
5) Notez les différents éléments fournis par le programme et principalement l'adresse de début.
6) Faites un chargeur correspondant à l'image compilée sur le modèle :
10 MODE ((celui du dessin))
20 MEMORY ((adresse de début))—1
30 LOAD "nom image compilée",((adresse de début))
40 CALL &A628

A noter que la routine de décompilation est sauvegardée en même temps que l'image compilée, en haut de la mémoire (c'est pourquoi l'adresse de début est variable et importante). Pour recharger l'image compilée, il vous suffit alors de faire un run "nom du chargeur correspondant".

Bonne compilation !

Marc DELCROIX

Note sur le fonctionnement : Compdes permet la compilation d'une page écran. Il sauvegarde, en même temps que l'écran compilé, les couleurs, la bordure et l'adresse de début de la RAM vidéo. La compilation se fait juste en dessous de la mémoire libre (§A67B) en laissant de la place pour le décompilateur. Le principe de compilation est assez simple : le programme trouve d'abord un octet qui servira, par la suite, d'octet de reconnaissance. Ce dernier sera suivi de la valeur de l'octet concerné puis de la longueur de la chaine constituée par l'octet concerne. Ainsi, si 255 est l'octet de reconnaissance, 255.006.013 remplacera une chaine de 13 octets ayant valeur "6". A noter également que la longueur de la chaine est codée sur un seul octet ; l'octet de reconnaissance ne sera utilisé que pour des chaines de quatre caractères identiques minimum sauf quant le caractère correspond à l'octet de reconnaissance (ex : 255.255.01 – >(1 octet 255). L'octet de reconnaissance sera alors celui pour lequel le moins de place sera gaspillée.

```
1 ' Pour compiler : faire "CALL &30 [1354]
00"
10 MEMORY &2FFF:s=0:FOR A=&3000 TO  [6962]
&3130:READ C$:C=VAL("&"+C$):POKE A,
C:s=s+c:NEXT:IF s<>35923 THEN PRINT
"Erreur de datas ...":END ELSE DELE
TE 10-
20 DATA 21,00,80,AF,77,E5,11,00,82, [9990]
EB,ED,52,E1,28,03,23,18,F2,21,00,C0
,7E,23,06,FD,57,7E,BA,20,0F,23,D5,E
5,11,FF,FF,EB,ED,52,E1,D1,28,02,10,
ED,9A,38,01,04,3E,FF,98,FE,01,CC,50
,30,FE,02,CC,4C,30,D5,E5,11,FF,FF,E
B,ED,52,E1,D1,28,1F,18,C9,06,01,18,
04,06,02
30 DATA 18,00,E5,21,00,80,5A,16,00, [12268]
19,19,5E,23,56,13,10,FD,28,73,23,72
,E1,C9,21,00,80,DD,21,FF,FF,AF,5E,2
3,56,23,E5,DD,E5,E1,ED,52,E1,D4,86,
30,FE,FF,28,10,3C,18,EB,D5,DD,E1,32
,02,A6,32,C3,30,32,ED,30,C9,CD,0B,B
C,22,03,A6.CD,11,BC,32,05,A6,CD,3B,
BC,ED,43
40 DATA 06.A6,21,08,A6,3E,10,3D,F5, [14103]
E5,CD,35,BC,E1,F1,71,23,70,23,FE,00
,20,F0,21,00,C0,11,30,65,7E,FE,00,D
5,E5,57,28.20,23,06,03,7E,BA,20,05,
23,10,F9,18,14,E1,D1,7E,12,13,23,D5
,E5,11,FF,FF,EB,ED,52,E1,D1,28,30,1
8,D8,E1,D1.F5,3E,00,12,13,F1,12,13,
23,06,FD
50 DATA D5.57,7E,BA,20,0F,23,D5,E5, [9898]
11,FF,FF,EB,ED,52,E1,D1,28,02,10,ED
,9A,38,01,04,3E,FF,98,D1,12,2B,18,C
2,EB,E5,11.FF,A5,01,80,40,ED,B8,11,
30,65,E1,ED,52,EB,21,FF,A5,ED,52,22
,00,A6,C9
```

SAVEDES

```
1 ' Pour decompiler : faire "CALL & [739]
A628"
10 s=0:FOR a=&A628 TO &A67B:READ c$ [8623]
:c=VAL("&"+c$):POKE a,c:s=s+c:NEXT:
IF s<>9306 THEN PRINT"Erreur de dat
as ...":END
20 d=PEEK(&A600)+256*PEEK(&A601)    [2117]
30 PRINT"Deb:";d"&"HEX$(d,4)        [2324]
40 PRINT"Lon: ";:PRINT USING"#####" [5259]
;42620-d;:PRINT" &"HEX$(42620-d,4)
50 PRINT"Fin: 42620 &A67C"          [1331]
60 pc=(42620-d)/2048:IF pc=INT(pc)T [4398]
HEN pc=INT(pc) ELSE pc=FIX(pc)+1
70 PRINT"CAS: ";:PRINT USING "##";p [3388]
c;:PRINT " blocs."
80 pd=(42620-d+128)/1024:IF pd=INT( [5223]
pd)THEN pd=INT(pd) ELSE pd=FIX(pd)+
1
90 PRINT"DIS: ";:PRINT USING "##";p [2997]
d;:PRINT " KO."
100 PRINT"Voulez vous sauver  le de [4381]
ssin (O/N)??? ";
110 WHILE r$<>"O" AND r$<>"N":r$=UP [4335]
PER$(INKEY$):WEND
120 PRINT r$:IF r$="N" THEN DELETE  [1071]
10-
130 INPUT "Nom : ",nom$             [843]
140 IF nom$="" THEN CAT:GOTO 130    [2187]
150 SAVE nom$,b,d,42620-d           [1391]
160 END                             [110]
170 DATA 3A,02,A6,32,5E,A6,3A,05,A6 [14372]
,CD,0E,BC,2A,03,A6,CD,05,BC,ED,4B,0
6,A6,CD,38.BC,21,08,A6,3E,10,3D,F5,
4E,23,46,23,E5,CD,32,BC,E1,F1,FE,00
,20,F0,2A,00,A6,11,00,C0,7E,FE,00,2
8,10,12,13.23,D5,E5,EB,21,FF,A5,ED,
52,E1,D1,C8,18,EB,23,7E,23,46,12,13
,10,FC,18
180 DATA 18,E6                      [202]
```

ABONNEMENT

Economisez 65 F



12 NUMEROS + 4 HORS-SERIE

275F AU LIEU DE 340F

CASSETTES



Tous les listings de chaque numéro d'Amstrad Magazine sur cassette. A l'unité ou par abonnement (chaque mois la cassette vous parviendra à la sortie du numéro).

DISQUETTES



Tous les listings de plusieurs numéros d'Amstrad Magazine sur disquette.

RELIURES



Bien à l'abri et parfaitement classées, vous donnerez à vos revues la place qu'elles méritent.

BON DE COMMANDE

Coupon à retourner à : Amstrad Magazine, service diffusion, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé

ABONNEMENT Votre abonnement débutera au numéro suivant si votre bulletin nous parvient le 15 au plus tard.
Je m'abonne à Amstrad Magazine ☐ 275 F. ☐ Europe : 375 F. ☐ Airmail : 400 F.

CASSETTES à 68 F : n° 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
(entourez celles que vous désirez)
☐ 6 cassettes 350 F (Abonnement) ☐ 12 cassettes 650 F (Abonnement)

DISQUETTES comprenant les listings d'Amstrad Magazine. ☐ n° 3, 4, 5 : 170 F. ☐ n° 6, 7, 8 : 170 F. ☐ n° 10 : 100 F. n° 11 : 100 F. ☐ n° 9, 10, 11 : 170 F. ☐ n° 12, 13, 14 : 170 F. ☐ n° 15, 16, 17 : 170 F. ☐ n° 18, 19, 20 : 170 F.
☐ n° 21, 22, 23 : 170 F. Europe : 200 FF. Airmail : 200 FF mandat international.

RELIURES Prix ☐ 65 F (60 F pour les abonnés).

ANCIENS NUMEROS ☐ 1 numéro d'Amstrad Magazine : 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 (entourez celui que vous désirez) Soit : 18 F + 6,50 F de frais de port : 24,50 F.
☐ Collection (numéros 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23 24 : 300 F.
(envoi gratuit).

Préciser S.V.P. : Êtes-vous déjà abonné : ☐ oui ☐ non
Possédez-vous un ordinateur AMSTRAD : ☐ oui ☐ non
Lequel ....
Conditions valables dans la mesure des stocks disponibles.

NOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| PRENOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

RUE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_| TAB |_|_|_| PNS Date Signature

☐ Chèque Bancaire ☐ Chèque Postal ☐ Mandat

LES BONS OUTILS DE CE DÉBUT D'ANNÉE

Qui ne s'est jamais bardé de superbes
bonnes résolutions en commençant une nouvelle année de travail ?
Qui ne s'est jamais dit :
« je m'achète des beaux cahiers, de nouveaux stylos, une gomme neuve...
et qu'est-ce-que je vais bien travailler alors ? »
Nous avons réalisé ce dossier en faisant le vœu qu'il vous aiderait
à concrétiser vos bonnes résolutions informatiques !
Les joueurs y trouveront de quoi choisir le joystick le mieux adapté
à leurs habitudes et les professionnels
le début d'un grand test comparatif sur tous les traitements de textes
actuellement disponibles sur le PC 1512.
Lisez-nous à tête reposée et faites de bons achats et... essayer de mieux
tenir vos bonnes résolutions que l'année dernière !




textes
PHILOTEXTE II
1986 by Quicksoft
PRACTITEXTE
TRAITEMENT DE TEXTE
allegro
Nathalie 2
ebp
SEMA PHORE
PC

COMMENCER L'ANNEE AVEC UN BON OUTIL DE JEU : TEST COMPARATIF DE DIX-NEUF JOYSTICKS

De tous les périphériques que l'on achète pour son micro, le premier est souvent le joystick. Indispensable pour réaliser les meilleurs scores, il se pose souvent des problèmes quant à son choix : prix (le plus cher est-il le meilleur ?) avec ou sans "auto-fire", robustesse, fiabilité, etc. C'est donc dans un but purement humanitaire et totalement désintéressé que nous avons décidé de vous aider à choisir en connaissance de cause LE joystick de vos rêves. Alors préparez vos porte-monnaies et accrochez-vous aux bastingages, c'est parti !

Comment

Pas de mystère : pour pousser un joystick dans ses derniers retranchements, il faut le tester sur au moins deux genres de jeux : un jeu qui demande une robustesse à toute épreuve, un qui demande une précision minutieuse. Les jeux que nous avons retenus sont Barbarian de Palace Software pour la précision, et Trailblazer de Gremlin Graphics pour la solidité (on avait perdu Winter Games, rendez-vous compte !). Mais foin de bla-bla, voici dès maintenant et sans plus attendre les résultats de plusieurs heures de tests.

LE PHASOR ONE

Constructeur .... US Gold
Distributeur .... Micromania
Note pour Barbarian 15/20
Note pour Trailblazer 16/20
Prix .... 125 F
Rapport Qualité/Prix 16/20

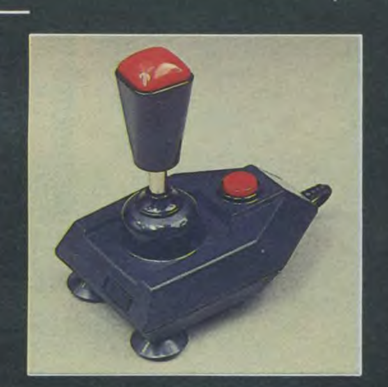


Pas trop de problème quant à la robustesse. La manette, bien que d'apparence fragile, répond en fait assez bien. La précision laisse pourtant à désirer, notamment en ce qui concerne les diagonales. La présence de micro-switches de compétition atténue toutefois cet effet, gênant s'il en est. La prise en main est des plus agréables, ce qui n'est pas un moindre mal.

LE SWITCH JOY 1

Constructeur ....
Distributeur .... Amie
Note pour Barbarian 14/20
Note pour Trailblazer 16/20
Prix .... 150 F
Rapport Qualité/Prix 15/20

Encore un bon joystick, mais qui aurait pu être meilleur. D'emblée, on est ravi de voir que les trois ventouses font bien leur travail : une fois collé, le SJ-1 ne bouge plus. Avec ses deux boutons de tir et ses micro-switches, il assure immédiatement un confort de jeu non négligeable. Toutefois, la précision laisse quelque peu à désirer, ainsi que la robustesse : après quelques parties de Trailblazer, le bouton supérieur donnait des signes de faiblesse... A noter la présence d'un auto-fire, inopérant sur Amstrad.



LE QUICK SHOT II

Constructeur ..... Spectravidéo
Distributeur .... Général
Note pour Barbarian 16/20
Note pour Trailblazer 18/20
Prix .... 100 F
Rapport Qualité/Prix 17/20

Le plus connu des joysticks, et pourtant pas le meilleur : s'il assure une précision quasi-parfaite dans Barbarian, sa robustesse est légèrement suspecte. De plus, l'absence de micro-switches se fait cruellement ressentir après plusieurs minutes de jeu. Par contre, les deux boutons de tir, situés en haut de la manette, sont particulièrement agréables à tenir. Lui aussi possède un auto-fire, sans effet aucun sur CPC.



Suite page 152

ORDIVIDUEL

22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – **Tél. : (1) 43.28.22.06**

OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE

ORDIVIDUEL

Rallonge alimentation + vidéo

☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 464 . 130 F
☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 6128 180 F
☐ housse pour moniteur + clavier .... 175 F
(préciser couleur ou monoc.)
☐ ruban imprimante DMPI (par 2) .... 198 F
☐ ruban imprimante DMP 2000 .... 99 F
☐ adaptateur peritel tous CPC .... 490 F

Câble imprimante AMSTRAD

Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic".
☐ câble imprimante .... 150 F

The Amstrad CPC 6128

(clavier AZERTY)

SUPER-PROMOTION

☐ CPC 6128 coul + impr. DMP 2000 .... 5490 F

☐ CPC 6128 monochrome .... 2990 F
☐ CPC 6128 couleur .... 3990 F
☐ CPC 464 monochrome .... 1990 F
☐ CPC 464 couleur .... 2990 F
☐ imprimante DMP 2000 .... 1690 F
☐ interface RS 232 (Amstrad) .... 590 F
☐ souris .... 690 F
☐ 1er lecteur de disquettes .... 1990 F
☐ 2ème lecteur de disquettes .... 1590 F
☐ mangétophone (avec câble) .... 340 F
☐ câble magnéto .... 50 F

DIGITALISEUR ARA

Ce digitaliseur vous permettra non seulement de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra mais aussi des images provenant **directement de votre T.V.** Un logiciel très complet vous permettra d'embellir, retoucher, stocker... les images digitalisées. Entièrement français.
☐ digitaliseur ARA .... 990 F

produits DART

STYLO OPTIQUE : De loin le meilleur de tous, le stylo optique DART à fibre optique vous permettra de réaliser de véritables chef d'œuvres. Fourni avec logiciel d'exploitation très complet.
☐ stylo optique (disquette) .... 395 F
☐ stylo optique (cassette) .... 355 F

SCANNER GRAPHIQUE : Ce scanner, très simple d'utilisation, vous permettra de digitaliser toute image sur support papier, à partir de la DMP 2000. Fourni avec un logiciel d'exploitation très puissant.
☐ scanner graphique "DART" .... 790 F



☐ joystick compétition PRO5000 .... 170 F



☐ PCW 8256 .... 4750 F
☐ PCW 8512 .... 5925 F
☐ 2e lect. PCW 8256 .... 1990 F
☐ interf. RS 232/centronic .... 690 F

Disquettes vierges
☐ à l'unité .... 31 F
☐ par 10 .... 275 F

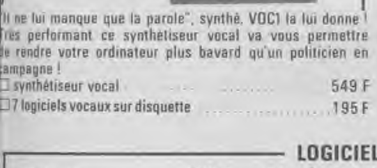
Cassettes vierges C20
☐ les 5 .... 45 F
☐ les 10 .... 80 F



- Tête d'impression 9 aiguilles
- Vitesse d'impression de 100 cps en mode listing et 16 cps en NLQ
- Niveau de bruit inférieur à 52 dB
- Entraînement du papier par friction ou traction

☐ imprimante SEIKOSHA SP 180 .... 2190 F

SYNTHÉVOC 1



"Il ne lui manque que la parole", synthé. VOC1 la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !
☐ synthétiseur vocal .... 549 F
☐ 7 logiciels vocaux sur disquette .... 195 F

INTERFACE T.V.

NOUVEAU : MODÈLE AVEC TÉLÉCOMMANDE !!!

☐ interface TV (avec câble). .... 1.490 F
☐ interface TV avec télécommande (avec câble). .... 1.690 F

joystick switch-joy

☐ joystick switch-joy .... 185 F

LOGICIELS PCW

☐ alienor	1095 F	☐ force 4 + miss. detector	190 F	☐ polyprint + polyword	490 F
☐ guardian	170 F	☐ frank bruno's boxing	185 F	☐ polyprogram	1185 F
☐ azerty	245 F	☐ genecar	199 F	☐ quick mailing	790 F
☐ batman	185 F	☐ GP II + mailings	990 F	☐ S.A.S. raid	160 F
☐ blocus	185 F	☐ graphologie + biorythmes	199 F	☐ sam	290 F
☐ bob winner	240 F	☐ heathrow air control	180 F	☐ sea talker	265 F
☐ bounder	205 F	☐ histoire d'or	245 F	☐ sorcerer	265 F
☐ bridge player	195 F	☐ infidel	265 F	☐ spellbreaker	265 F
☐ cobol (not. angl.)	550 F	☐ la paie cresus	1175 F	☐ spool	350 F
☐ campagnon	280 F	☐ langage "C" (not. angl.)	550 F	☐ starglider	240 F
☐ compta. gene. (alphasoft)	1175 F	☐ multiplan	498 F	☐ steve davis snooker	175 F
☐ damoclès	1750 F	☐ mynea	830 F	☐ strike force harrier	185 F
☐ datamat PCW	590 F	☐ orphée	275 F	☐ tassword 8000	450 F
☐ dbase II	790 F	☐ PCW graph	395 F	☐ tomahawk	180 F
☐ enchanter	265 F	☐ PCW paint	350 F	☐ top secret	275 F
☐ exbasic	250 F	☐ polymail + polyword	460 F	☐ trivial pursuit	230 F
☐ fairlight	160 F	☐ polyplot + polices n° 1	460 F	☐ rotate	350 F

LOGICIELS PC

☐ bob winner	245 F	☐ karma	230 F	☐ phalsberg	295 F
☐ échecs 3 D	210 F	☐ les passagers du vent	325 F	☐ prohibition	260 F
☐ grand prix 500	230 F	☐ macadam bumper	299 F	☐ silent service	265 F
☐ H.M.S. cobra	295 F	☐ marche à l'ombre	260 F	☐ sram	260 F
☐ histoire d'or	250 F	☐ meurtres en série	295 F	☐ super tennis	255 F

LIVRES

☐ amstrad PCW guide basic	145 F	☐ clefs pour amstrad PCW	215 F	☐ livre CP/M amstrad	149 F
☐ amstrad à l'école	120 F	☐ commu. mod. minit. CPC	149 F	☐ livre lect. disq. CPC	149 F
☐ amstrad en famille	145 F	☐ CP/M + amstr. CPC PCW	100 F	☐ tour de l'amstrad CPC	96 F
☐ amstrad et imprimantes	95 F	☐ gest. sur amstrad PCW	175 F	☐ routines de l'amstrad CPC	149 F
☐ amstrad guide bas./ams.	128 F	☐ graphis. sons CPC	129 F	☐ logo sur CPC	149 F
☐ amstrad locoscript	110 F	☐ je débute basic amstrad	91 F	☐ multiplan sur amstrad	195 F
☐ bien détr. CPC 6128	99 F	☐ l'assembl. de l'amstrad	105 F	☐ musique sur l'amstrad	148 F
☐ bien détr. PCW	129 F	☐ l'univers du PCW	119 F	☐ progr. éduc. sur CPC	179 F
☐ bien détr. PC 1512	149 F	☐ la bible du graph.	199 F	☐ trucs astuces pour CPC	149 F
☐ clefs pour mastrad T1	140 F	☐ la bible du progr.	249 F	☐ turbo pascal sur amstrad	150 F
☐ clefs pour amstrad T2	155 F	☐ langage machine CPC	129 F		

Tous nos prix sont indicatifs

LOGICIELS CPC

	C	D		C	D
acro jet	☐ 110 F	☐ 150 F	compac move	☐ 210 F	☐ 260 F
algèbre 4e - 3e	☐ 175 F	☐ 245 F	contamination	☐ 140 F	☐ 199 F
amstrad gold hits II	☐ 115 f	☐ 160 F	convoy rider	☐ 115 F	☐ 160 F
anals of rome	☐ 125 F	☐ 175 F	cosa nostra	☐ 140 F	☐ 195 F
apprends moi à lire		☐ 285 F	d.a.m.s.	☐ 295 F	☐ 395 F
apprends moi à écrire		☐ 225 F	dame scanner	☐ 140 F	☐ 175 F
arkanoïd	☐ 100 F	☐ 155 F	danger street	☐ 135 F	☐ 165 F
army moves	☐ 100 F	☐ 150 F	datamat		☐ 450 F
asphalt	☐ 135 F	☐ 175 F	dbase II		☐ 790 F
astérix potion mag.	☐ 165 F	☐ 199 F	démons. géom. 4e/3e	☐ 175 F	☐ 245 F
athlètes	☐ 180 F	☐ 195 F	chiffres et lettres	☐ 210 F	☐ 295 F
autoform. assembl.	☐ 195 f	☐ 295 F	dessin 3d		☐ 255 F
ball breaker	☐ 115 F	☐ 160 F	enduro racer	☐ 105 F	☐ 155 F
barbarians	☐ 105 F	☐ 145 F	équation inéqua. 4e/2e	☐ 175 F	☐ 245 F
basket ball	☐ 115 F	☐ 160 F	passagers du vent II		☐ 290 F
bob winner	☐ 185 F	☐ 240 F	express rider	☐ 100 F	☐ 145 F
bridge	☐ 270 F	☐ 305 F	F15 strike eagle	115 F	☐ 160 F
budget familial	☐ 140 F	☐ 215 F	flash	☐ 140 F	☐ 180 F
calcumat		☐ 450 F	gauntlet	☐ 100 F	☐ 145 F
canadair	☐ 110 F	☐ 160 F	grand prix 500	☐ 150 F	☐ 180 F
carte de France	☐ 150 F	☐ 190 F	graphic city	☐ 150 F	☐ 195 F
cessna over Moscou	☐ 155 F	☐ 215 F	h.l.m. cobra	☐ 299 F	☐ 299 F
cobol (notice angl.)		☐ 550 F	histoire d'or		☐ 199 F
colossus chess 4	☐ 110 F	☐ 140 F			

	C	D		C	D		C	D
foot + tennis + 5e axe	☐ 160 F	☐ 199 F	massacre à la tomate	☐ 125 F	☐ 199 F	space harrier	☐ 105 F	☐ 145 F
hit pack n° 1	☐ 100 F	☐ 140 F	mastertronic disq. n° 1		☐ 99 F	starglider	☐ 150 F	☐ 180 F
hit pack n° 2	☐ 105 F	☐ 145 F	mastertronic disq. n° 2		☐ 99 F	street hawk	☐ 110 F	☐ 145 F
hits ère vol. 1	☐ 160 F	☐ 240 F	mastertronic disq. n° 3		☐ 99 F	tai pan	☐ 110 F	☐ 160 F
indoor sport	☐ 115 F	☐ 155 F	mercenary	☐ 105 F	☐ 230 F	tasword-mailmerge		☐ 360 F
k.y.a.	☐ 140 F	☐ 199 F	meurtres en série	☐ 265 F	☐ 299 F	tennis 3d	☐ 120 F	☐ 160 F
kid kit	☐ 285 F	☐ 285 F	miami vice	☐ 100 F	☐ 150 F	tensions	☐ 125 F	☐ 199 F
konami's coin op hits	☐ 110 F	☐ 140 F	micro scrabble	☐ 210 F	☐ 255 F	textomat		☐ 450 F
la formule	☐ 125 F	☐ 199 F	monopoly	☐ 190 F	☐ 245 F	sold à million n° 1	☐ 105 F	☐ 150 F
la geste d'artillac	☐ 199 F	☐ 265 F	multiplan		☐ 449 F	sold à million n° 2	☐ 105 F	☐ 145 F
le necromancien		☐ 170 F	nemesis	☐ 95 F	☐ 145 F	sold à million n° 3	☐ 100 F	☐ 145 F
le passager du temps		☐ 199 F	nitrogl. lucky luke		☐ 220 F	thing bounces back	☐ 105 F	☐ 155 F
leader board	☐ 115 F	☐ 160 F	pacman super pac		☐ 150 F	top gun	☐ 100 F	☐ 140 F
les classiques vol. 1	☐ 160 F	☐ 210 F	paper boy	☐ 110 F	☐ 155 F	trio hit pack	☐ 115 F	☐ 155 F
les lauréats		☐ 165 F	prohibition	☐ 125 F	☐ 199 F	trivial pursuit	☐ 180 F	☐ 215 F
les maîtres du temps	☐ 160 F	☐ 210 F	rally 2	☐ 160 F	☐ 190 F	tuer n'est pas jouer	☐ 120 F	☐ 170 F
les templiers d'orven	☐ 180 F	☐ 220 F	relief action	☐ 160 F	☐ 199 F	valeur plus 1.2		☐ 365 F
livingstone	☐ 140 F	☐ 195 F	rev./gre./cauld/sorc.	☐ 160 F	☐ 210 F	volley ball	☐ 140 F	☐ 175 F
loto	☐ 130 F	☐ 190 F	road runner	☐ 105 F	☐ 155 F	winchester	☐ 150 F	☐ 180 F
m'enfin	☐ 140 F	☐ 175 F	samouraï trilogy	☐ 110 F	☐ 160 F	world games	☐ 100 F	☐ 165 F
macadam bumper	☐ 145 F	☐ 245 F	sapiens	☐ 140 F	☐ 180 F	yie ar kung fu II	☐ 100 F	☐ 155 F
marche à l'ombre	☐ 145 F	☐ 199 F	shogun	☐ 120 F	☐ 165 F	zarkas atomic fiction	☐ 140 F	☐ 175 F
			silent service	☐ 110 F	☐ 160 F	zombi	☐ 145 F	☐ 175 F

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites une liste sur feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F de 1000 F à 2000 F, 80 F pour achat supérieur à 2000 F)

NOM ________ ORDINATEUR : ☐ **PC 1512** ☐ **6128 coul.** ☐ **6128 mono.** ☐ **464 coul.** ☐ **464 mono.** ☐ **8256** ☐ **8512**

ADRESSE ________ TÉL. ________ CODE POSTAL ________ VILLE ________

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES. ☐

AMS 01/87

VENTE AUX COLLECTIVITES : numéro réservé : 48.86.92.84

Suite de la page 150

LE JY-2



Constructeur	Amstrad UK
Distributeur	Amstrad France
Note pour Barbarian	11/20
Note pour Trailblazer	10/20
Prix	120 F
Rapport Qualité/Prix	8/20

Rien n'est parfait en ce bas monde, même pas Amstrad... Le JY-2 n'arrive pas à la cheville des CPC, si je puis m'exprimer ainsi. Trop petit, il tient mal en main. Les ventouses n'ont de ventouse que le nom. Les boutons de tir, très bien placés en haut de la manette, sont par ailleurs ridiculement minuscules. Point de micro-switches, mais un énorme avantage : un deuxième connecteur pour lui adjoindre un autre joystick.

LE JOYSTICK CONTROLLER



Constructeur	Atari
Distributeur	N'a plus
Note pour Barbarian	12/20
Note pour Trailblazer	13/20
Prix	65 F
Rapport Qualité/Prix	13/20

Un ancêtre, que dis-je, un aïeul, un homme de Cro-Magnons... Le premier joystick Atari devient de plus en plus difficile à trouver dans le commerce, et pourtant... D'une précision pas vraiment extraordinaire, quand même honnête, mais surtout d'une robustesse incroyable, il soutient encore la comparaison. A l'époque, on ne connaissait pas encore les micro-switches. Ni les deuxièmes connecteurs. Ça n'empêche...

LE MOONRAKER 1

Constructeur	
Distributeur	Général
Note pour Barbarian	11/20
Note pour Trailblazer	12/20
Prix	100 F
Rapport Qualité/Prix	12/20



Déjà, rien que son look est bizarre : on comprend maintenant pourquoi l'AFNOR veut qu'en Français, on dise "manche à balai". Toutefois, ne nous laissons pas emporter par nos premières impressions. Le Moonraker s'avère en fait être d'une précision très honnête. Hélas, les boutons de tir ne sont pas à la hauteur de leurs prétentions. On regrettera le manque de fermeté dans les mouvements de la manette, dû à l'absence de micro-switches.

LE PRO 5000

Constructeur	
Distributeur	Amie
Note pour Barbarian	13/20
Note pour Trailblazer	13/20
Prix	180 F
Rapport Qualité/Prix	11/20



Pas vraiment le meilleur joystick, ce Pro 5000, mais d'une qualité quand même acceptable. Le design est certes excellent, mais cela ne suffit pas. Des ventouses auraient été les bienvenues, ainsi que des boutons de tir moins "mous". Equipé de micro-switches, il est toutefois d'une bonne précision et d'une robustesse honnête. Mais 180 F, ça fait un peu cher pour ce que c'est...

LE SUPER SHOT 5000



Constructeur	
Distributeur	CTS France
Note pour Barbarian	11/20
Note pour Trailblazer	10/20
Prix	180 F
Rapport Qualité/Prix	3/20

Bien que suffisamment précis, le Super Shot 5000 ne présente pas énormément d'attraits pour le novice. Malgré ses cinq micro-switches, la robustesse de la manette est plus que douteuse. On ne se sent vraiment pas l'envie de trop le maltraiter. Le bouton supérieur est sans reproche, mais l'inférieur, situé sur la base, est légèrement trop mou pour être honnête. Mais lui aussi possède l'avantage de disposer d'un deuxième connecteur sur le côté.

LE SWITCH COLOR JOYSTICK

Constructeur	S.A.D.
Distributeur	CTS France
Note pour Barbarian	12/20
Note pour Trailblazer	11/20
Prix	140 F
Rapport Qualité/Prix	8/20

Est-ce parce qu'un joystick est rouge qu'il est bon ? Je réponds non. Est-ce parce qu'il a 5 micro-switches qu'il est meilleur que celui qui n'en pos-

sède pas ? Je réponds non. La précision compte beaucoup. La robustesse aussi. Sans parler de la fiabilité ne serait-ce que du bouton de tir. Le Switch Color Joystick n'a rien de tout ça.



LE TAC-5

Constructeur .... Suncom
Distributeur . Microprose France
Note pour Barbarian 15/20
Note pour Trailblazer .. 12/20
Prix .... 145 F
Rapport Qualité/Prix 12/20

Ce joystick est assez ferme et paraît précis, mais lors de son utilisation, les micro-switches étant trop rapprochés, il m'est arrivé de me faire (involontairement vous vous en doutez) couper la tête dans Barbarian car ma roulade, pourtant une de mes spécialités, fut mal interprétée par ce maladroit (le joystick, pas moi, non mais !). Le



Pac-5 est assez solide et en plus, garanti à vie. Pas mal...

LE STAR FIGHTER

Constructeur .... Suncom
Distributeur Microprose France
(et toute la distribution traditionnelle)
Note pour Barbarian 9/20
Note pour Trailblazer 13/20
Prix .... 105 F
Rapport Qualité/Prix 12/20

"The Ultimate Joystick", qu'y disent. Tu parles... Quand il s'agit de faire pan-pan-boum-boum sur tout ce qui bouge, alors là d'accord, le Star Fighter se révèle être un bon investissement. Mais dès qu'on lui demande un peu de précision, il n'y a plus personne ! La prise en main est agréable, l'unique bouton de tir bien placé, mais la manette ne semble pas très



solide. Point de micro-switches, hélas.

LE QUICKSHOT IV

Constructeur ..... Spectravidéo
Distributeur .... Ordividuel
Note pour Barbarian 10/20
Note pour Trailblazer 9/20
Prix .... 150 F
Rapport Qualité/Prix 7/20

L'avantage du numéro 4 de Spectravidéo est de posséder trois manches inter-changeables, ce qui permet d'assurer une bonne prise en main suivant le type de jeu : combat, course automobile, simulation sportive. Dommage que lesdits manches soient montés à l'envers... Sinon, aucun micro-switche, mais une bonne adhérence grâce aux quatre ventouses sub-ventrales.



LE TAC-3

Constructeur .... Suncom
Distributeur . Microproce France
Note pour Barbarian 12/20
Note pour Trailblazer 10/20
Prix .... 135 F
Rapport Qualité/Prix 10/20

N'étant pas, contrairement à son petit frère ci-dessus cité, équipé de micro-switches, le Tac-3 manque énormément de précision. Il ne possède pas non plus de butoir pour "fixer" correctement les points cardinaux "joystickiens" (on passe d'une direction à l'autre sans le vouloir, sans même s'en apercevoir). Les mouvements deviennent de fait hasardeux, voire hasardeux. Il possède trois boutons de tir mais un seul signal (bref, c'est comme trois interrupteurs qui commanderaient une seule et même lampe, quoi). Le seul avantage qu'on puisse lui trouver est la garantie de deux ans dont il bénéficie. Merci pour lui.

CHEETAH MACH 1+

Constructeur .... Cheetah
Distributeur .... Micro programmes 5
Note pour Barbarian 12/20
Note pour Trailblazer 14/20
Prix .... 170 francs
Rapport Qualité/Prix 10/20

Ce joystick a beau avoir des micro-switches en pagaille, ses boutons de tir sont tout de même détestables. De même que son prix, car nous avons déjà vu des joysticks un tantinet plus performants et moins chers. Les ventouses sont par contre absolument géniales. Elles collent tellement à la table qu'elles se détachent du joystick quand on veut le prendre ! Voilà un joystick qu'il est bon, non ?

nales sont très difficiles à saisir, une fois de plus (ce n'est pas le seul mais c'est très désagréable). Le bouton du dessus ne répond pas vraiment au doigt, et encore moins à l'œil. Pas mal tout de même.



LE SUPER PROFESSIONNAL JOYSTICK



Constructeur
Distributeur .... *Général*
Note pour Barbarian *14/20*
Note pour Trailblazer *16/20*
Prix .... *180 F*
Rapport Qualité/Prix *12/20*

D'un look plutôt imposant dans son genre, le Super Professional Joystick cache bien son jeu : les contacts par micro-switches donnent aux huit directions une précision plus que raisonnable, tandis que sous sa carapace rouge se cache une mécanique apparemment sans faille. On ne regrettera que l'absence de ventouses, qui eurent été fort bienvenues, ma mie.

CHEETAH 125+

Constructeur .... *Cheettah*
Distributeur .... *Micro programmes 5*
Note pour Barbarian *12/20*
Note pour Trailblazer *14/20*
Prix .... *90 francs*
Rapport Qualité/Prix *13/20*

Ce joystick sans micro-switches est précis mais assez mou. Les points cardinaux sont sensibles, par contre les diago-

L'EUROMAX PROFESSIONAL

Constructeur .... *Euromax*
Distributeur .... *Run*
Note pour Barbarian *16/20*
Note pour Trailblazer *15/20*
Prix .... *130 F*
Rapport Qualité/Prix *14/20*



Doté d'un design d'une grande élégance, l'Euromax est un véritable joystick de compétition. Avec micro-switches, auto-fire, manette précise (sauf sur les côtés, ce qui n'est pas très gênant pour deux ou trois jeux), et des boutons de tir à la fermeté de mamelons excités, nous avons là un excellent joystick d'un bon rapport qualité/prix.

Concours

Mais au fait, avant de nous quitter définitivement, savez-vous ce que signifie le mot "joystick" en "slang" ? Allez, on se fait un petit concours : les dix premiers qui répondent correctement à cette question gagnent à être connus.
On est généreux, on vous laisse jusqu'au mois prochain pour cogiter là-dessus.
Un grand merci à tous ceux qui nous ont prêté du matériel, sans qui ce dossier n'aurait pu être réalisable.

Tests entièrement réalisés par Denis Jarril et Stéphane Schreiber, sous le haut patronnage de Mireille Massonnet (à la baguette) et Georges Brize (pour les décors).

Suite page 157

PIRATES!

A LA RECHERCHE DE LA RENOMMEE ET DE LA FORTUNE SUR LES MERS

Simulation Action Aventure

Pirates! Première simulation de batailles au sabre et à l'épée du monde

Un jeu plein d'action et de drame historique qui se déroule dans l'Espagne du XVIIème siècle, dans lequel vous jouez le rôle principal, celui du capitaine corsaire, pirate de toute pièce, si ce n'est que de nom.

Attaquez des galions chargés de trésors et pillez des ports où sont amassées des richesses. Apprenez à naviguer, à manier les armes et à éviter les mutineries.

Unique, Pirates est non seulement une histoire d'aventure passionante, mais il vous place également devant des décisions difficiles.

Votre succès décidera de la situation que vous aurez plus tard dans la vie. Comment finirez-vous vos jours? Noble prospère ou commun malfaiteur?

Pirate s'apprête à atterrir dans tous les bons magasins de logiciel.

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Commodore 64/128 · Amstrad CPC ST

Prix Public Généralement Constatés

MICROPROSE FRANCE - 50, rue de la Condamine - 75017 Paris - Tél. : 45.22.57.01

Suite de la page 154

LE SLIK STICK

Constructeur	Suncom
Distributeur	Microprose France
Note pour Barbarian	13/20
Note pour Trailblazer	14/20
Prix	75 F
Rapport Qualité/Prix	14/20

Une indéniable ergonomie pour le Slik Stick, également doté d'une fermeté réjouissante, d'une précision passable, d'une robustesse apparemment sans faille, et d'un fil de raccordement ma foi assez long. Toutefois, on regrettera l'absence de micro-switches, et la mollesse à peine exacerbée de l'unique bouton de tir.



LE TAC-2

Constructeur	Suncom
Distributeur	Microprose France
Note pour Barbarian	13/20
Note pour Trailblazer	14/20
Prix	115 F
Rapport Qualité/Prix	13/20



Le design du Tac-2 n'est pas vraiment révolutionnaire, mais il lui confère une bonne ergonomie. Les deux boutons de tir, mous comme il se doit chez Suncom, permettent une utilisation aussi bien de la main gauche que de la droite. Par contre, le manche pêche par manque de précision, et sûrement de robustesse. Absence flagrante de micro-switches, mais on a l'habitude.

L'EUROMAX ELITE

Constructeur	Euromax
Distributeur	Run
Note pour Barbarian	16/20
Note pour Trailblazer	15/20
Prix	130 F
Rapport Qualité/Prix	14/20

La copie conforme de l'Euromax Professional... auto-fire en moins.



LE SPEED KING



Constructeur	Konix
Distributeur	Innelec
Note pour Barbarian	18/20
Note pour Trailblazer	17/20
Prix	160 F
Rapport Qualité/Prix	18/20

D'une ergonomie quasi-parfaite, le Speed King est sans conteste un excellent joystick. Le contact par micro-switches, la fiabilité et la robustesse sont pour ainsi dire irréprochables... Car la main fatigue vite. De plus, le Speed King est à réserver à nos amis droitiers : en effet, la position de l'unique bouton de tir ne permet l'utilisation du joystick que de la main droite. Ce qui me déplaît fortement, étant gaucher de naissance.

Nota : les distributeurs dont nous citons le nom sont ceux qui ont eu la gentillesse de bien vouloir nous faire parvenir leurs produits. Néanmoins, il est possible de trouvez ces joystiks chez la majorité des bons revendeurs.

les meilleurs logiciels sont à Conforama



DISPONIBLES DANS TOUS LES CONFORAMA

CONFORAMA

PRIX VALABLES JUSQU'AU 30 SEPT. 1987

Le pays où la vie est moins chère.

COMMENCER L'ANNÉE AVEC DE BONS OUTILS PROFESSIONNELS :

LE GUIDE D'ACHAT DES TRAITEMENTS DE TEXTES

Nous commençons dans ce numéro une série d'articles consacrés aux logiciels de traitements de textes sur PC 1512. Cette série va se poursuivre sur plusieurs numéros de votre magazine, aussi ne vous attendez pas à trouver à la lecture de ce seul exemplaire les éléments vous permettant de faire immédiatement votre choix entre tous les produits proposés. Nous vous proposons les comparatifs suivants par tranche de prix. Dans ce numéro nous commençons par les moins de 900 F.

Compte tenu du nombre de logiciels disponibles (nous avons actuellement plus de vingt traitements de textes entre les mains), nous aurons réussi à faire un tour d'horizon à peu près complet pour le mois de décembre. Vous pourrez donc vous faire plaisir pour les fêtes en vous offrant le traitement de texte de vos rêves.
La méthode de travail pour l'essai des logiciels présentés est la suivante : ils sont d'abord confiés à une personne peu familiarisée avec ce type de logiciel, puis à une autre habituée à travailler avec ce genre de produit. Notre opinion finale sur chaque produit sera la résultante de ces deux modes d'essai. Enfin, les logiciels vous seront grosso-modo présentés selon une échelle de prix. Les premiers articles concerneront donc les produits dont le prix est le plus bas.
Dernier point : dans la majorité des logiciels, les fonctions s'activent en combinant une des touches SHIFT, ALT, ou DEL avec une touche de fonction ou avec une des touches du clavier. Nous n'avons pas, sauf exception, cité les possibilités de combinaisons. Cela aurait été fastidieux à lire et ne vous aurait pas apporté grand-chose.
Il en est de même des fonctions de déplacement et de suppression de blocs de texte qui sont mises en œuvre de façon identique dans l'ensemble des logiciels. Nous nous sommes donc essentiellement attachés à vérifier la qualité globale du produit et à rechercher les particularités de chacun.

ALLEGRO

Avec un nom pareil, on aurait pu s'attendre à un produit pratique et facile d'utilisation. Hélas, tel n'est pas le cas. C'est lourd, mais lourd ! Exactement ce qu'il faut pour convaincre le néophyte que, décidément, les logiciels de traitement de texte sont réservés aux seuls spécialistes. Et c'est dommage, car le produit lui-même n'est pas dépourvu de bonnes idées. Mais ce qu'elles sont maladroitement mises en œuvre !

Il faut dire que la documentation n'aide pas à la compréhension du logiciel. Présentée dans un alléchant livret rouge de 50 pages, elle est particulièrement légère et présente très peu des possibilités du logiciel. Pour l'essentiel, elle est constituée d'une "autocélébration" des qualités d'ALLEGRO, et ne comporte aucun exemple et pas, ou peu, d'expli-

cations sur les fonctions et les difficultés du produit. Qu'on se le dise : une présentation de la hiérarchisation des menus et des tableaux précédés du seul titre CLAVIER DROIT, CLAVIER GAUCHE, ou CLAVIER MILIEU, n'aident pas le débutant à comprendre comment utiliser un logiciel. A l'évidence, le manuel (et le logiciel non plus d'ailleurs) n'a pas été conçu par des gens qui ont une idée précise de ce qu'est l'apprentissage de la frappe de documents.

L'utilisation du produit n'est pas facilitée par la qualité de sa documentation : il est singulièrement compliqué à utiliser ! Heureusement une aide en ligne est toujours disponible et vous évite de rester bloqué, mais elle n'évite pas la complexité des manœuvres nécessaires. Qu'on en juge un peu sur les fonctions élémentaires qui suivent.

```
=== Ins Fen Eff Dep Corr Rech Align Saut CtrlE CtrlX ESC ===

+J(C80,40)
+O(1)
BUT DU JEU.
Le gagnant est celui qui retourne le premier dans la case centrale et repond à
une question d une categorie choisie par les autres joueurs.
Avant d'arriver à cette question finale, le joueur doit aller dans chacun des
quartiers generaux des six categories et y repondre correctement aux questions
qui lui seront posées.

+J(C80,50)
+O(1)
DEBUT DE LA PARTIE.
Chaque joueur choisit un "camembert" de couleur différente et reçoit six
triangles marqueurs.un de chaque couleur.
Les joueurs lancent le de tour a tour et celui qui a le nombre le plus eleve
commence la partie.Si deux joueurs ou plus sont a egalite,ils recommencent.

+J(C80,70)

+O(1)
```

Vous êtes en mode insertion et oubliez un caractère au milieu d'un mot (c'est justement ce qui vient de m'arriver). Dans tout produit normalement conçu, il vous suffit de vous positionner à l'endroit où doit être saisi le caractère manquant et de taper celui-ci. Il s'insère et vous pouvez alors continuer votre saisie en vous replaçant à la fin du texte. Rien de pareil ici. Tout d'abord, le fait de positionner le curseur à l'aide des touches fléchées du pavé numérique vous fait quitter le mode insertion que vous devez sélectionner à nouveau lorsque vous êtes à l'emplacement du caractère manquant. Ensuite, c'est la même chose lorsque vous vous repositionnez à la fin du texte. Facile, non ? D'autant que c'est la même chose en mode recouvrement. En résumé, le fait d'appuyer sur une des touches fléchées du pavé numérique vous fait retourner en mode de sélection de commande.

Dans le même ordre d'idée, vous ne pouvez ajouter du texte à la fin d'une ligne qu'en appuyant sur la touche END et ce même si votre curseur est déjà positionné à la fin de cette ligne. Et nous ne parlerons pas de la complexité des ballades entre les différents menus.

Les choix de modes d'impression (souligné, caractères gras, marges) se traduisent par l'insertion dans le texte de lignes de symboles précédées du signe + et qui ne seront pas éditées lors de l'impression. Mais leur affichage à l'écran lors de l'édition du texte ne permet pas de mieux imaginer la présentation finale du texte et réussit simplement à augmenter l'impression de lourdeur de l'ensemble.

En ce qui concerne l'impression, toutes les possibilités (ou presque) sont à la portée de l'utilisateur. Il s'agit là d'une fonctionnalité intéressante. Mais pour la mettre en œuvre, il faut maîtriser le manuel des codes de contrôle de votre imprimante. Sinon, bonne chance. D'autant plus que le logiciel est configuré pour une EPSON (il est vrai que c'est le standard le plus utilisé) et que le manuel est peu bavard sur la question.

ALLEGRO est pourtant doté de possibilités intéressantes comme la possibilité de créer des tabulations décimales permettant d'aligner des colonnes de chiffres. Vous pouvez aussi insérer du texte dans un autre à partir d'une simple ligne de commande insérée dans le texte d'origine. De plus, le texte inséré peut lui-même commander l'insertion d'un autre texte. De même, il est possible de créer une liste de locutions numérotées permettant de se retrouver plus aisément dans un texte. Mais que tout cela est compliqué à mettre en œuvre !

ALLEGRO permet de saisir des documents de 32 176 caractères, soit approximativement quinze pages de texte. C'est largement suffisant pour la majorité des utilisateurs. Son prix est de 480 F TTC ce qui, avouons-le, n'est pas élevé. Toutefois, et pour un prix équivalent ou à peine supérieur, on trouve des logiciels autrement plus maniables, même s'ils ne sont pas dotés de toutes ces fonctionnalités.

TASWORD PC

Les utilisateurs de TASWORD sur CPC ne seront pas désorientés par la version PC et compatibles du produit de Sémaphore Logiciels. Certes (puissance du matériel oblige) les possibilités sont supérieures, mais l'utilisation du logiciel est toujours aussi aisée et devrait convenir aux moins expérimentés.

La documentation se compose d'un livret de 65 pages dont le moins que l'on puisse dire est que ce n'est pas une réussite. Certes, toutes les fonctions sont expliquées dans l'ordre avec la commande permettant de les activer, mais les exemples d'utilisation du produit sont rares et cette absence ne facilite pas l'appréhension du produit. Heureusement, un tuteur (texte d'entraînement et d'explications) fourni avec le logiciel pallie partiellement cet inconvénient.

N'oubliez toutefois pas de faire une copie de sauvegarde de l'original avant de vous exercer. Ça vous permettra de retrouver le texte d'origine en cas de fausse manœuvre.

En cours de travail il est possible d'afficher soit à la demande un menu d'aide intégral composé de plusieurs écrans (par

appui sur ESC), soit en permanence un guide partiel qui est alors visible en haut de l'écran. L'accès aux différentes fonctions du logiciel se fait par l'appui simultané d'une des touches SHIFT, ALT, ou CTRL et d'une autre touche du clavier. (Coucou, on dirait WORDSTAR combien décrié, mais combien copié). Cette méthode permet de mettre en œuvre quantité de fonctions, mais elle est lourde à utiliser. Cette appréciation doit toutefois être tempérée par le fait qu'un utilisateur moyen ne se sert que d'une dizaine de fonctions (marges gauche et droite, tabulations, déplacements de blocs) toujours les mêmes et qu'il peut donc mémoriser facilement. Enfin, le produit est pourvu d'un jeu de caractères spéciaux (de code ASCII supérieur à 127) qui est simplement mis en œuvre en tapant ALT et le numéro du caractère désiré.

TASWORD est pourvu d'une fonction de mailing qui permet d'imprimer des documents contenant des éléments variables dont la valeur sera récupérée dans d'autres fichiers qui peuvent être eux-mêmes produits par le logiciel. La mise en œuvre de cette fonction est d'une simplicité biblique. Il suffit, dans le document maître, de signaler chaque insertion par le symbole "&" suivi d'une lettre. Le fichier des éléments à insérer sera composé d'enregistrements constitués de champs dont chacun commence par le symbole "&" suivi de la lettre caractéristique qui lui est donnée dans le texte maître (attention, majuscules et minuscules sont considérées comme des lettres différentes). Lors de l'impression, les éléments variables du texte maître seront remplacés par leurs valeurs correspondantes et l'impression se fera autant de fois que le fichier des éléments contiendra d'enregistrements. Cette impression peut aussi être paramètrée de telle façon que seuls soient édités les documents correspondant à des valeurs des champs variables définies par l'utilisateur. Il est aussi, et tout aussi simplement, possible d'appeler l'impression d'autres textes à partir d'un document de base.

TASWORD n'est toutefois pas exempt de défauts. Le plus gênant est la difficulté pour obtenir un texte comportant plusieurs positionnements de marges différents. Bien que plusieurs règles de cadrage puissent être sauvegardées, elles ne semblent pas liées aux paragraphes pour lesquels on a voulu les mettre en œuvre. Ceci complique passablement la remise en forme de tout un texte, surtout s'il est long.

Travaillant entièrement en mémoire centrale, TASWORD permet la saisie des textes importants. Il est ainsi possible de saisir jusqu'à 540 Ko de texte (environ 250 pages) avec 640 Ko de mémoire.

Bien que doté d'une capacité de stockage importante et de fonctions intéressantes, TASWORD est vendu 500 F TTC. Les légères lacunes constatées n'en font pas un produit à vocation essentiellement professionnelle. Toutefois, sa facilité d'emploi ainsi que ses fonctions de mailing, de fusion de textes, et d'impression conditionnelle en font un produit tout indiqué pour l'association aux moyens limités ou pour le particulier désireux d'acquérir un produit performant à faible prix.

```
= SHIFT == MARGES & BASCULES ================================== SHIFT
|   Aide oui/non  F1 F2  justif. oui/non|                          |
|b-notes oui/non  F3 F4  w.-wrap oui/non|        TASWORD   PC      |
|coupure oui/non  F5 F6  insere oui/non |  Le traitement de texte  |
| effacer marges  F7 F8  auto oui/non   |      Version 1.10        |
|   marge gauche  F9 F10 marge droite   |                          |
 SCROLL LOCK HOME/END aide Haut/Bas     SHIFT F1 aide oui/non   ESC pour aide
cartes, 6 "camemberts" (ou 6 pions si vous preferez). 36 triangles marqueurs.

But du jeu :
Le  gagnant  est celui qui retourne le premier dans la case centrale  et  repond
correctement à une question d une categorie choisie par les autres joueurs.
Avant  d'arriver  à cette question finale, le joueur doit aller dans chacun  des
Quartiers  Généraux des six catégories et y repondre correctement aux  questions
qui lui seront posees.

          Début de la partie : Chaque joueur choisit son "camembert" de
          couleur  differente et reçoit six triangles marqueurs, un  de
          chaque  couleur.  Les  joueurs lancent le de tour à  tour  et
          celui  qui  a le nombre le plus eleve commence  la  partie.Si
          deux  joueurs  ou  plus sont à egalité,ils  recommencent.  Le
          premier  à  jouer  relance le de et, en partant  de  la  case
          centrale,  avance  son  "camembert"  dans  n'importe  quelle
Page   1||Lign  10||Col   1||Mult   0||JD oui||WW oui||Ins non ||CP. non||Maj. non||Scl non
```

NATHALIE ET PHILOTEXTE II

Pourquoi avoir regroupé ces deux produits dans un même chapitre ? Tout simplement parce qu'il s'agit, dans les deux cas, de la version francisée de PC WRITE. Les différences majeures entre les deux logiciels se situent surtout au niveau de la présentation de la documentation et des menus d'aide.

La documentation est contenue dans un classeur d'environ 150 pages. Elle reprend bien toutes les fonctionnalités du produit avec des explications émaillées d'exemples. A l'exception de quelques différences dans l'ordre de présentation, les deux documentations sont semblables. Notre préférence ira toutefois à celle de PHILOTEXTE II qui est rendue plus agréable à compulser par la présence de caractères de formats différents et par une meilleure aération du texte (à l'exception de la liaison entre les pages 122 et 123 qui est pour le moins obscure, une partie du texte manquant). Le manuel de NATHALIE est plus austère, mais la présentation de certaines fonctions peut sembler plus complète (cas de la fusion). Outre cette documentation, une aide est disponible à tout instant par le simple appui sur la touche F1.

Ces logiciels sont pourvus de toutes les fonctions classiques d'un traitement de texte. Particulièrement intéressante est la fonction permettant de stocker des règles de cadrage dans un

texte. Elle permet de constituer des documents composés de paragraphes ayant des présentations différentes. De plus les notions de tirets mous (n'apparaissant que si le formatage du paragraphe permet de couper le mot à l'endroit du tiret), tirets durs (permettant de considérer comme un seul mot une expression comprenant ce symbole), espaces durs (non considéré comme un espace lors du formatage et permettant ainsi de considérer une expression du genre MS/DOS 3.2 comme étant un seul mot) permettent de "fignoler" la mise en page d'un texte en contrôlant les césures de mots. Ces possibilités sont aisément activées en tapant SHIFT CTRL et — pour le tiret mou, CTRL — pour le tiret dur, CTRL ESPACE pour l'espace dur. De plus, il est possible de mettre en œuvre une fonction "MACRO" qui permet de mémoriser des chaînes de caractères souvent utilisées. Celles-ci sont stockées et perdues à l'arrêt du traitement, à moins que l'on n'ait pris au préalable la précaution de les enregistrer définitivement à l'aide de ALT + F3. Enfin, les effets typographiques spéciaux (gras, souligné, italique) peuvent aisément être obtenus en tapant ALT + une lettre. Pour terminer sur les fonctions avancées, précisons que ces logiciels disposent d'un ordre vous rappelant de faire une sauvegarde de votre texte tous les deux mille caractères. Ce rappel se traduit par un blocage du clavier. Pour ceux qui ne veulent pas l'utiliser, cette fonction peut être désactivée.

La fonction de fusion utilisable pour l'édition de courrier personnalisé est d'une utilisation très simple et permet toutes sortes de combinaisons. Le fichier des variables peut avoir des champs préfixés, séparés par des virgules, ou à ligne séparées. Vous pouvez aussi préciser des contraintes de cadrage liées aux champs variables, et fixer des valeurs par défaut. Pour couronner le tout, il vous est possible de créer un masque de saisie qui vous demandera (au cas où vous n'éditeriez pas à partir d'un fichier) la valeur de la variable à insérer. Très riche dans ces logiciels, cette fonction offre des possibilités que l'on ne retrouve pas dans des

```
Esc/Fin de l aide  F1:reprendre edition   flèches:Sélection d un sujet:
Bases             Commandes DOS    Annotations       Fusion: variab  Index/TdM
N° auto. notes    Com-point I      Lignes commands   Fusion: canevas Réglettes
Reformat auto     Com-point II     Hauts/bas pages   Fusion: étapes  Déplacement
Caracs étrang     Com-point III    Emplacement       Divers          Disponible
Caracs maths      Typos            Reformat manuel   Sauts de pages  Cesures
Copie/bloc        Entrer texte     Marges /tabs      Mise en page    Systeme/fich
Mouvmt curseur    Gestion fichier  Marquer texte     Impression      Fenêtres
Effacer texte     Recher/Remplt    Fusion            Macros          Glossaire
Justification
E S P A C E S  et  T I R E T S

| ESPACE                   barre d espac.    | LIGNE                      Enter          |
|  Espace dur              Ctl barre d es.   |  en dessous curseur        Ctl N          |
|  Espace doux             Sht Ctl Espace    |                                           |
|  A droite du curseur     Ins               | TABS                       Ctl I          |
|  repete (colonne)        Sht Ins           |  convert. car. tab.        %T dans ED.DEF |
|                                            |                                           |
| TIRET                    Tiret (touc.-)    | IMPRESSION ESPACES (Avant  w/ Alt G       |
|  Tiret-dur               Ctl Tiret         |  impr. n lig. blanches .E:nombre          |
|  Tiret-doux              Sht Ctl Tiret     |  espacmt lig. multiples.M:nombre          |

   Le Tiret normal est utilise pour les mots composés ou pour couper des mots.
   Le tiret doux est temporaire à la fin d une ligne. Le tiret dur restera
   inchange au formatege.
```

logiciels plus sophistiqués. Il est même possible, pour peu que l'on soit un tantinet averti de la chose, de récupérer des enregistrements provenant de fichiers DBASE III et mis au format ASCII.

La partie la moins intéressante de ces logiciels est le programme d'impression.

Non pas par ses capacités, mais par le fait qu'il est nécessaire de refaire pour ce programme une mise en page identique à celle qui avait déjà été faite pour l'éditeur. Ceci demande pas mal de temps et des nerfs solides.

Quoi qu'il en soit, les menus défauts cités plus haut ne doivent pas faire oublier les réelles qualités de ces logiciels, certainement parmi les meilleurs rapports qualité/prix du marché aujourd'hui. Vendus 690 F HT pour NATHALIE II et 700 F HT pour PHILOTEXTE II, ces deux produits présentent toutes les possibilités d'un très bon traitement de texte. Leur capacité (60 000 caractères, soit entre 30 et 35 pages de texte) est largement suffisante pour la majorité des documents que vous aurez à taper. Leur simplicité d'emploi en fait des produits à conseiller et dont l'ensemble des fonctions accessibles devrait satisfaire les plus difficiles. Attention toutefois, les débutants devront relire certains chapitres de la documentation avant d'acquérir une maîtrise parfaite du produit.

```
Esc:Plus d aide. annule.  F1:Plus d aide. continue.  Flèches: sélection d écran
Résume          L aide            Le curseur        Déroulage          Sauts
Marquage        Inserer           Effacer           Copier             Déplacer
Typographie     Touche d accent   Cars.graphiques   Tirets. espaces    Cherch/Remplacer
Lignes-guides   Marges et tabs    Contrôle/Marges   Commandes (1)      Commandes (2)
Mise en page    Contrôleurs       Sauts de page     Position           Reformatage
En-têtes. Bas   Index/Sommaire    Notes             Fenêtrage          Divers
Les fichiers- 1 Les fichiers- 2   Parametrage       Reglette (menu)    Liste des termes
L impression    La fusion         Fich. d entree    Texte d entree     Etapes de fusion
TIRETS. ESPACES et  SAUT DE PAGE                                          Formatage
Quelques methodes utiles pour formater un texte:

"Espace dur"          [Ctrl][ESPACE]    (-)    Garde les mots sur la même ligne

                                               N affiche le tiret qu à la fin de la
"Tiret mou"           [Shft][Ctrl][-]   (<-->) ligne. Le tiret n est pas visible si
                                               le tiret n est pas en fin de ligne.

"Tiret dur"           [Ctrl][-]         (-)    Les mots restent separes par un tiret
                                               après le reformatage.

"Saut de page dur"    [Alt][T]                 A mettre au début d une ligne. Une
                                               nouvelle page commencera à cette ligne.
```

PRACTITEXTE

Bien que faisant partie des logiciels proposés avec la malette FIL, PRACTITEXTE peut être acquis seul par ceux qui le désirent. Peut-être s'agit-il là du logiciel le plus adapté aux besoins des non-spécialistes parmi ceux que nous avons essayés ce mois-ci.

Certes, ce n'est pas celui qui possède le plus de fonctionnalités, ni le plus rapide. Mais l'ensemble logiciel + documentation est certainement le plus homogène et le

Suite page 167

REFLEX

LA BASE DE DONNEES QUI REFLECHIT AVEC VOUS



Ce qu'en dit Philippe Kahn

"REFLEX est une base de données qui a été conçue pour répondre précisément à vos besoins sans vous obliger à passer par une formation laborieuse.
Vous serez étonnés de la facilité avec laquelle vous pourrez immédiatement créer des fichiers, des rapports et des fonctions d'un niveau très professionnel.
Non seulement REFLEX est convivial mais il possède une capacité étonnante d'analyse de fichiers, qui en fait la base de données la plus intelligente.
Vous utilisez déjà un système de gestion de base de données ou un tableur, qu'à cela ne tienne, REFLEX est ouvert au dialogue, il accepte les données des autres logiciels".

Ce qu'en dit la presse

"Reflex permet de réaliser logiquement et facilement des analyses sur une base de données. C'est l'outil qui manque lorsque l'on utilise certains tableurs qui font bien les calculs mais qu'il faut charger avec des données externes...
... Au total un remarquable produit d'analyse bien documenté qui autorise toutes sortes d'investigations sur les données".

COMPATIBLES P.C. MAGAZINE

"Reflex, enfin un logiciel simple et puissant".

L'ENTREPRISE

Version française
REFLEX : 1495 F H.T.

REFLEX + REFLEX WORKSHOP 1 995 F H.T.

"L'utilisation de Reflex a fait l'unanimité des utilisateurs représentant de grandes entreprises...
... Il constitue une approche originale de la gestion de données, agréable à utiliser".

MICRO ORDINATEURS

Vous allez y voir cinq fois plus clair dans vos fichiers

Grâce à ses menus déroulants, ses 5 vues, ses capacités d'éditions REFLEX exécute aisément vos travaux quel qu'en soit le niveau de complexité.

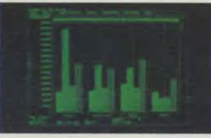
LES 5 VUES DE REFLEX L'ANALYSTE

LA VUE FICHE : Pour construire rapidement vos fichiers et les consulter fiche par fiche. La vue la plus familière pour les utilisateurs de SGBD.



LA VUE LISTE : Elle présente sous forme de tableau le contenu d'un fichier : idéale aussi pour entrer et organiser vos données.

LA VUE GRAPHIQUE : Pour la représentation graphique immédiate et interactive des données. Elle peut coexister à l'écran avec d'autres vues.





LA VUE TABLEAU : Incroyable outil d'analyse. Sous une forme proche du tableur, elle combine le calcul sur les données et le croisement de critères pour répondre à des questions du type : montrez-moi les ventes par produits et par régions.

LA VUE ETAT : Le coup de grâce ! Elle génère des états enfin simples. Elle justifie à elle seule l'achat de Reflex. Elle peut générer des rapports à partir de données provenant de Reflex, Lotus, dBase, PFS : File et avec quelle aisance !



BORLAND

Vive la différence !

FRANCO DE PORT FRANCE METROPOLITAINE

Oui envoyez-moi rapidement
(cochez les cases correspondantes)

☐ REFLEX 1495 FF HT (1773,07 FF TTC)
☐ WORKSHOP 695 FF HT (824,27 FF TTC)
☐ REFLEX + WORKSHOP 1995 FF HT (2366,07 FF TTC)
☐ Catalogue Borland 87 22 FF TTC (gratuit pour toute commande)
☐ Envoi hors métropole + 100 FF
TOTAL TTC ....

MODE DE REGLEMENT
☐ Chèque bancaire ou postal joint.
☐ Carte bancaire CB

Date d'expiration

Nom, prénom ....
Société ....
Adresse ....
Code postal ....
Ville .... Pays ....
Tél. ....
Ordinateur ....
Système d'exploitation ....
Disquette : ☐ 5 1/4 ☐ 3 1/2

Envoyez-moi une documentation sur :
....

Pour commander, envoyez votre bon de commande rempli à :



65, rue de la Garenne
92318 Sèvres Cedex – France
ou téléphonez au 33 (1) 45.07.15.11
Télex 632 162 F

AMS 09/87

REFLEX WORKSHOP

NE REINVENTEZ PLUS LA ROUE

Simplifiez-vous la vie. Que ce soit dans le domaine de l'administration, la comptabilité, la gestion financière, le marketing et les ventes, la production ou l'exploitation, ne réinventez pas des applications qui ont déjà fait leur preuve. REFLEX WORKSHOP vous propose des applications déjà formulées qui vous permettront pour un coût modique de gagner un temps précieux.



WORKSHOP : 695 F H.T.

VENEZ NOUS VOIR AU SICOB – STAND 1 DE 1320

BEAC

UNE NOUVELLE MISSION POUR 007

UBI SOFT ET AMSTRAD MAGAZINE PRESENTENT : JAMES BOND DANS «OPERATION CONCOURS»

Si vous voulez aider M. Bond alias 007 à venir à bout de son prochain défi, commencez donc par répondre aux questions qui suivent. Les meilleurs d'entre-vous seront largement récompensés. Attention, ceci n'est qu'un jeu, ne vous avisez pas de vouloir éliminer tous les copains qui voudraient eux aussi participer !

Les prix

1er prix :
– un disque avec la bande originale du film,
– un jeu « Tuer n'est pas jouer » en version cassette ou disquette,
– un abonnement d'un an à Amstrad Magazine,
– un porte-clé siffleur,
– deux places de cinéma pour aller voir « Tuer n'est pas jouer »,
– et... comme d'habitude le meilleur pour la fin :
un super poste radio-cassettes stéréo « ghetto-blatler », le même que celui qui tient un rôle important dans le film.

2e prix :
– le disque,
– le jeu,
– les deux places de cinéma,
– le porte-clé siffleur,
– l'affiche du film.

Du 6e au 15e prix :
– le disque,
– le jeu,
– l'affiche du film.

Les questions

1) Quel est le titre anglais de « Tuer n'est pas jouer » ?
2) De quelle nationalité est l'agent secret M. Bond ?
3) Citez les deux stars qui ont interprêté le rôle de James Bond avant Timothy Dalton ?
4) Quel est le nom de la splendide créature figurant au dos de la jaquette du logiciel ?

COUPON-RÉPONSE
OPÉRATION-CONCOURS

Nom : .... Prénom : ....
Adresse complète : ....
....
Les réponses :
1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
Je possède déjà un jeu Ubi : O ☐ N ☐
Si oui, lequel ? ....
Je souhaite recevoir le jeu en :
cassette ☐ disquette ☐
J'ai .... ans.

Le règlement

1) Vous avez jusqu'au 25 septembre, le cachet de la poste faisant foi, pour nous envoyer vos réponses, SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT, à l'adresse suivante :
Amstrad Magazine,
« Opération Concours »,
5/7 rue de l'Amiral-Courbet,
94160 Saint-Mandé.

2) En cas d'égalité, les équipes d'Amstrad Magazine et de Ubi Soft se réservent le droit de tirer au sort et dans l'ordre, les quinze premiers.
3) Les lots seront envoyés par la poste à partir du 1er octobre et la liste des gagnants sera publiée dans Amstrad Magazine n° 28.
4) Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Nadjar, 18, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.

SIDEKICK

6 OUTILS EN 1 POUR MIEUX GERER VOTRE TEMPS ET VOS IDEES



Ce qu'en dit Philippe Kahn

"SIDEKICK offre le considérable avantage de réunir en un seul logiciel, pouvant intervenir à tout instant, un ensemble d'outils indispensables qui vous permettent à la fois de noter une idée ou un message, de faire des calculs rapides, de planifier et d'organiser vos rendez-vous, de consulter le calendrier, de trouver un numéro de téléphone, de composer automatiquement ce numéro, d'afficher une table ASCII".

Ce qu'en dit la presse

"SIDEKICK, c'est bien simple, lorsqu'on y a goûté on ne peut plus s'en passer".
COMPATIBLES – PC MAGAZINE

"SIDEKICK, l'un des logiciels les plus vendus en France et dans le monde, remplace les instruments de travail qui encombrent votre bureau".
L'EVENEMENT DU JEUDI

"SIDEKICK, destiné à "coiffer" vos logiciels préférés, se démarque par le soin extrême de sa présentation et une francisation totale qui en font un outil très agréable et presque indispensable".
MICRO SYSTEMES

Six outils, six atouts

Dans la journée, même si vous utilisez un autre logiciel, il vous suffit d'appeler SIDEKICK pour voir apparaître sur une fenêtre le service de votre choix.

LE BLOC-NOTES

Vous travaillez sur votre ordinateur ; il vous vient une idée que vous voulez noter.
Rien de plus facile, il suffit d'appeler le bloc-notes.
Vous pouvez également y inscrire quelques données issues, par exemple, du tableur sur lequel vous travaillez et les transférer plus tard dans une autre application.

LA CALCULATRICE



On a toujours besoin d'une calculatrice près de soi. Celle de SIDEKICK calcule avec une précision de 18 chiffres et fait les conversions en décimal, binaire et hexadécimal.
Vous pourrez transférer les résultats vers votre application en cours.

LE COMPOSEUR TELEPHONIQUE



Avec un MODEM ou une carte appropriée SIDEKICK possède en mémoire un répertoire téléphonique des numéros que vous utilisez le plus souvent.
Vous retrouverez aisément vos correspondants par leur numéro, leur nom ou un mot clef.

LE CALENDRIER PERPETUEL



En un coup d'œil vous pouvez avec SIDEKICK parcourir les jours et les dates de l'année et planifier votre emploi du temps.

L'AGENDA



En association avec le calendrier l'agenda enregistrera les dates, les heures et les lieux de rendez-vous.
Vous pourrez ainsi mieux optimiser votre ressource de temps.

LA TABLE ASCII

Elle comprend un ensemble de 256 caractères ASCII, les mnémoniques correspondants de l'IBM, des valeurs décimales et hexadécimales, des codes de contrôle.

SIDEKICK + TRAVELING SIDEKICK 1 495 F H.T.

SIDEKICK : 795 F H.T.

TRAVELING SIDEKICK L'AGENDA INTELLIGENT

Avec cet étonnant logiciel vous pourrez :

PLANIFIER vos rendez-vous, vos fichiers d'adresses et notes diverses.

CONSTITUER VOS FICHIERS DE DONNEES, adresses, numéros de téléphone, plannings.

TRIER VOS INFORMATIONS avec plusieurs codes d'entrée.



TRAVELING SIDEKICK : 995 F T.T.C.

IMPRIMER VOS DONNEES pour votre agenda ou pour réaliser des étiquettes. Traveling Sidekick vous est proposé avec

UN AGENDA PORTABLE, SOBRE ET ELEGANT comprenant un répertoire alphabétique, un annuaire d'adresses, une section planning, un bloc-notes, de nombreuses pages agenda, un porte-disquettes, une calculatrice solaire extra-plate, un dossier d'informations utiles.

VENEZ NOUS VOIR AU SICOB – STAND 1 DE 1320

BORLAND

Vive la différence !

FRANCO DE PORT FRANCE METROPOLITAINE

Oui envoyez-moi rapidement
(cochez les cases correspondantes)

- ☐ SIDEKICK 795 FF HT (942,87 FF TTC)
- ☐ TRAVELING SIDEKICK 838,95 FF HT (995 FF TTC)
- ☐ SIDEKICK + TRAVELING SIDEKICK 1495 FF HT (1773,07 FF TTC)
- ☐ Catalogue Borland 87 22 FF TTC (gratuit pour toute commande)
- ☐ Envoi hors métropole + 100 FF

TOTAL TTC ....

MODE DE REGLEMENT
- ☐ Chèque bancaire ou postal joint.
- ☐ Carte bancaire CB

Date d'expiration

Nom, prénom ....

Société ....

Adresse ....

Code postal ....

Ville .... Pays ....

Tél. ....

Ordinateur ....

Système d'exploitation ....
Disquette : ☐ 5 1/4 ☐ 3 1/2

Envoyez-moi une documentation sur :
....

Pour commander, envoyez votre bon de commande rempli à :



65, rue de la Garenne
92318 Sèvres Cedex – France
ou téléphonez au 33 (1) 45.07.15.11
Télex 632 162 F

AMS 09/87

Les Gangsters De New York Font Main Basse Sur La Ville

DEATH WISH 3 ......

Le grand classique dans lequel le justicier des temps modernes, Paul Kersey exerce sa propre forme de vengeance sur les crapules qui sèment la terreur dans les rues du New York d'aujourd'hui. Depuis trop longtemps, les gangs ont imposé leur loi et perpétré des attaques sadiques contre des citoyens innocents sans jamais être inquiétés. Les attaques à main armée et les vols sont devenus chose courante dans la ville. Comme le chef de la police ferme les yeux sur ce qui se passe, vous décidez de prendre les choses en main et de prendre la relève là où la justice a échoué.

IMAGES DE LA VERSION COMMODORE

Muni de votre célèbre WILDEY MAGNUM 475, devenez à vous seul une incroyable force de combat armée d'un fusil à pompe, d'une mitraillette et d'un lance-rockettes. Et maintenant renvoyez la balle aux vauriens qui sont toujours prêts à assainer les coups mais ne se montrent pas aussi téméraires lorsqu'il s'agit de les encaisser.

IMAGES DE LA VERSION SPECTRUM

DEATH WISH 3

SPECTRUM 48/128K
Cassette
MSX
Cassette
CBM64/128 & AMSTRAD
Cassette
Disquette

A Vous De Les Arrêter....

Vous Êtes Bronson

Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield, S1 4FS, Angleterre. Tel: 0742 753423

GREMLIN

Suite de la page 162

plus accessible de ceux que nous vous avons présentés. Tout d'abord la documentation. elle est constituée d'un carnet de 150 pages environ. La présentation des possibilités est claire et bien faite. L'ensemble des fonctions est présenté de manière très ordonnée et le tout est agrémenté d'images écran qui éclairent les explications. Tout au plus pourra-t-on regretter que le livret passe quelque peu sous silence les paramètres de configuration d'imprimantes. Cela exige un peu trop d'efforts de la part de l'utilisateur non averti. Notons aussi la présence d'une fiche cartonnée qui constitue un aide-mémoire des diverses commandes disponibles. Il s'agit là d'une excellente idée. La structure du logiciel lui-même fait penser à WORDSTAR. On y retrouve les commandes à point, et l'activation des ordres à l'aide des touches CTRL + une autre touche du clavier. Mais ici, l'activation d'une commande est accompagnée d'une ligne d'explication affichée en bas de l'écran et qui décrit brièvement l'opération effectuée. Tout ceci est très pratique et guide efficacement l'utilisateur, d'autant plus que cette ligne d'explications se retrouve dans toutes les fonctions de tous les menus. En outre, un répertoire d'aide est accessible à tout moment en appuyant sur F1.

PRACTITEXTE contient aussi les astuces désormais classiques dans les traitements de textes évolués. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 150 abréviations correspondant à un texte particulier. Lors de la saisie de vos documents, une abréviation sera automatiquement proposée par l'expression qu'elle représente. De même, vous pouvez créer des macros contenant des commandes PRACTITEXTE, et créer des "paragraphes passe-partout" correspondant à des textes que vous utilisez souvent et que vous pourrez rappeler dans vos textes. Enfin, le produit est doté d'une fonction de mailing dont les éléments variables peuvent provenir d'un autre fichier PRACTITEXTE.

Vendu 400 F TTC, PRACTITEXTE est pourvu de toutes les qualités d'un bon traitement de texte. Il reprend quelque peu le mode de commandes de WORDSTAR auquel il ajoute la convivialité apportée par les menus successifs et les explications qui accompagnent tout choix de commande. S'il ne permet pas de conserver le formatage différent de plusieurs paragraphes il n'en constitue pas moins un excellent produit et, à priori, le mieux à même de contenter l'utilisateur occasionnel de ce type de produit.

Conclusion

En voilà terminé avec le premier article de cette série consacrée aux traitements de textes. Les produits présentés ce mois-ci peuvent tous se trouver à un prix inférieur ou égal à 700 F hors taxes. D'autres logiciels existent dans cette gamme de prix (TEXTOMAT par exemple). Nous n'avons pas eu le temps d'en faire un tour d'essai sérieux, aussi nous vous les présenterons le mois prochain. Ils seront accompagnés par des produits de prix un peu plus élevé tels que EASY, EPISTOLE, WORD JUNIOR, et d'autres encore. Alors lisez bien le tableau récapitulatif ci-dessous en n'oubliant pas que le prix du logiciel par rapport aux fonctions offertes et à leur facilité de mise en œuvre a influé sur l'appréciation globale. Si vous avez du mal à faire un choix, patientez un peu. Les autres logiciels vous conviendront peut-être mieux et, en fin de test, nous publierons un tableau récapitulatif complet de tous les produits essayés. Enfin, et nous ne le répéterons jamais assez faites-vous faire par le vendeur une démonstration du logiciel qui vous tente.

R.P. Siegel

	Editeur	Qualité doc.	Facilité d'emploi	Fonc. offertes	Prix	Note globale
Allegro	Cedic-Nathan	− − −	− − −	+ +	480	− −
Tasword	Sémaphore	− −	+ +	+	500	+
Nathalie	E.B.P.	+ +	+ +	+ +	820	+ +
Philotexte	Réseau planétaire	+ +	+ +	+ +	830	+ +
Practitexte	Fil	+ +	+ + +	+	400	+ +

PractiTexte (c) 1986 Practicorp International/Leo M.Kenen (Version 1.07F)
France Image Logiciel

Menu principal

Edition de ce document: DAUPHIN

Choix | Impression
Document | Texte
Paragraphe passe partout | Fusion

Options | Exécution
Modification | Utilitaire
Sauvegarde | Commande
 | Quitter

Disque/voie d'accès: C:\PRACTITX

Explications
Crée ou met en forme le document indiqué à droite

méridien informatique

DISCOLOGY

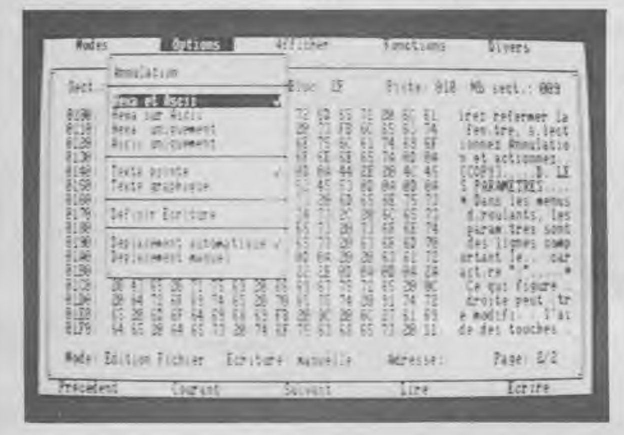


La performance au service de votre Amstrad.

Editeur+ Copieur+ Exploreur+

Nouvelle version : Encore plus de performances pour votre Amstrad !

Ultra rapide : 150 Ko de Langage Machine,
Fenêtres, Menus déroulants, Aide intégrée,
Manuel de 24 pages + Additif technique.



L'EDITEUR

Un Editeur secteur unique qui vous permet de visualiser et de modifier le contenu de toute disquette, qu'elle soit protégée ou non.

Quatre modes d'édition combinant Ascii, hexa, décimal, octal, binaire.

Des capacités exceptionnelles que vous pouvez exploiter immédiatement :

- Désassemblage direct des programmes en Langage Machine
- Listage automatique des programmes Basic
- Les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique

Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert :

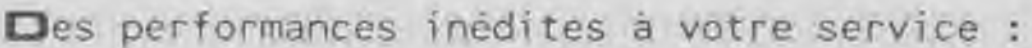
- Récupérer une disquette endomagée ou un programme effacé
- Explorer un directory, le reparer, le modifier
- Localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier

LE COPIEUR

NOUVEAU +
La copie intégrale encore plus puissante !

Enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes (et cassettes) protégées ou pas.

Comme l'Editeur, il reconnait 99 pistes, toutes les densites d'écriture, les pistes déformatées, les secteurs non standard, effacés ou de taille anormale.



Des performances inédites à votre service :

- Réparation automatique des secteurs endomagés
- Gestion automatique des extensions mémoire
- Une fonction catalogue qui permet de copier des fichiers séparément sur cassette ou disquette.

L'EXPLOREUR

NOUVEAU +
Découvrez les pistes cachées de vos disquettes.

Voyage au centre de la disquette...
L'Explorateur de Discology fournit toutes les informations sur la disquette :

Formatage, densité d'écriture, caractéristiques des secteurs, secteurs "plantés", plan d'occcupation des fichiers sur la disquette.

Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du controleur disque.

Pour tous les "cracks" de l'Amstrad et ceux qui veulent le devenir.

Discology est disponible sur disquette pour Amstrad CPC chez tous les très bons revendeurs. Vous pouvez aussi le commander directement sans frais de port supplémentaires à : **MERIDIEN INFORMATIQUE, 5 et 7, La Canebière - 13001 Marseille.**

- Master Save est toujours disponible au prix de 190 F. Il reprend les caractéristiques du Copieur de Disquette de Discology
- Si vous désirez recevoir Discology et que vous possédez déja Master Save, vous ne payez que la différence.

BON DE COMMANDE

☐ JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY AU PRIX DE 350 F (VERSION 3.0)
☐ JE DESIRE RECEVOIR MASTER SAVE AU PRIX DE 190 F
☐ JE POSSEDE DEJA MASTER SAVE ET JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY. JE JOINS MA DISQUETTE MASTER SAVE ET JE NE PAYE QUE 160 F

MON REGLEMENT : ☐ CHEQUE QUE JE JOINS (LE PORT EST GRATUIT) ☐ CONTRE REMBOURSEMENT (J'AJOUTE 25 F DE FRAIS DE PORT)

NOM : ______ PRENOM : ______
ADRESSE : ______
CODE POSTAL : ______ VILLE : ______ TEL (facultatif) : ______

A retourner à : MERIDIEN INFORMATIQUE, 5 et 7, La Canebière - 13001 Marseille.

PETITES ANNONCES

VENTES

Vds CPC 664 mono + lect. K7 + 45 disc + 280 prog. + contacts avec club CPC. 3 500 F à débattre. Tél. 74.94.36.67. Trolliard Franck, 201, rue François Frandaz, 38290 La Verpillière.

Urgent ! Vends CPC 464 mono + adapt. Péritel + 4 jeux + revues, le tout à 2 000 F. Téléphoner à Raoul au 59.31.63.63 ou écrire : Mon Gure Izerdia, route de Briscous, 64990 St Pierre d'Ivube.

Vends Amstrad PC 1512 jamais servi + nbx disq. + livre Basic et autres. Le tout cédé à 4 500 F. Tél. 55.52.98.58 (Creuse). Merci.

Echange (ou vends) softs pour 6128 (possède : Army Moves, Prohibition...). Recherche Amstar 1 à 9 contre softs. Tél. 23.53.18.78 (après 18 h). Recherche aussi Trainer bidouille et trucs pour divers logiciels.

Vends adaptateur Péritel MP-2F neuf servi un mois : 350 F. Tél. 48.64.11.72, demander Dominique Lepage.

Urgent, vends souris AMX, très bon état, année 87, 600 F. Tél. aux heures de repas : 70.45.56.90, Gaille Franck.

Vds CPC 6128 mono + 2 joysticks + nbx jeux + utilitaires + documentation, excellent état, valeur 8 000 F, vendu 3 200 F. Tél. après 18 H : 60.46.18.50.

Vends CPC 464 + boîtier alimentation TV + logiciels de jeux : 1 600 F. Tél. 42.74.16.35.

Cause achat PC, vends PCW 8256 + extension 256 K + 2e lecteur 3'' + DBase 2 + schémas. Vendu complet ou séparement (peu servi). Tél. le soir : 54.20.30.06.

Vends impri. Amstrad DMP 1 neuf + 250 feuilles + 11 cassettes de jeux : 2 000 F. Tél. 94.59.78.48. St Maximin, Var.

Urgent ! Vends tous jeux pour Amstrad CPC 664 et 6128 à des prix très intéressants. Tél. 91.73.60.73, demander Philippe, après 19 H.

Vends imprimante Star NL10 + interface IBM compatible Atari St/Amiga/Commodore/IBM/Apple. Etat neuf sous emballage d'origine : 2 500 F. Tél. 48.05.72.78 le soir tard, Jeanne.

Vds CPC 6128 coul. Schneider parfait état + housses + DBase 2 + Multiplan + brochures. Prix : 3 000 F. Tél. après 19 h : 39.87.16.65. Canaccini J.P., 9, bis rue J. Jaurès, 95400 Arnouville.

Vds CPC 464 + moniteur couleur (2 000 F) + lecteur de disquettes (1 200 F) + imprimante DMP1 (800 F) ou le tout 3 800 F. A débattre, demander Olivier au 39.74.42.72.

Vds CPC 6128 coul. (sous garantie) + manette "Professionnal" + livre + housse clavier + revues Amstrad + 5 disk plein de hits : 20 F pièce. Tél. 69.39.44.08 après 20 H.

Urgent ! Vds Vectrex tbe + 2 manettes, 5 cartouches, crayon optique : 1 500 F à débattre. Tél. 21.78.23.76, après 18 h.

Vds moniteur monochrome GT 65 : 400 F + Moonraker 1 : 70 F ou échange contre stylo optique. Tél. 34.77.43.28 Yveline.

Vds PCW 8512 + housses + Tasword, Tasprint, Disc Mate, Colossus Chess originaux : 5 000 F. Tél. 60.72.25.43, Alain après 18 H ou week-end.

Vds CPC 464 monochrome + Péritel + joystick + DMP 2000 + Amsword + livres + jeux. Le tout en très bon état, prix : 3 500 F. Tél. 30.64.65.51.

Vends CPC 464 couleur + 33 cassettes de logiciels + 1 joystick : 2 200 F. Extension mémoire 64 K Dktronics : 400 F. Orgue El électronique Farfisa SG-61 : 2 800 F. Tél. 64.27.43.59.

Vds 30 disk 3'' pleines, jeux-utilit. cause lecteur disk 5''1/4 (pas chères). Vds imp. GP 50 en tbe (peu servie). Thierry Brier, 20, rue Brenu, 92 Gennevilliers.

Vds 30 logiciels pour CPC 6128 au prix de 1 000 F (valeur : 5 000 F) dont : Multiplan, Traitement de texte, Biorythmes, etc. Tous renseignements au 46.07.17.89 de 18 à 21 H.

Vds souris AMX 350 F, Dart Scanner 550 F, disquettes 3'', originaux (Fer et flammes, HMS Cobra, Templiers d'Orven, Masque) pour 400 F. Vossels François au 48.22.83.02.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + mono vert + extension 64 K + logiciels + livres + 2 joysticks, le tout : 4 500 F. M. Landry, 16, rue l'Interne Loeb, apt. 95, 75013 Paris.

Vds CPC 464 couleur + souris AMX + lect. DK DDI + 3 joysticks + 36 jeux K7 + 100 jeux DK, le tout très bon état. Prix : 5 800 F. Tél. 34.13.42.84.

Vds CPC 464 couleur + drive DDI1 avec CPM + DR logo (garantie 5 mois) + 2 joysticks + jeux (K7, dis. : Fer et flamme, Barbarian...) + livres + magasi., exc état : 5 000 F. Tél. 64.30.32.59 (Phil).

Vends jeux sur disquettes (Désert-Fox + Halls + Monty on the run + Theatre Europe + Mission Elevator + N° 1 + Shogun). Le tout pour 350 F. Appeler après 17 h au 88.07.64.10. Merci.

Vends PCW 8256 + DBase II + Multiplan + CBasic compiler + DRDRAW. Valeur neuf actuelle 7 300 F, cède 4 000 F. Tél. le soir 64.98.71.02.

Vends jeux originaux à bas prix + plan pour fabriquer un joystick sensitif : 10 F. Echange aussi jeux et utilitaires. Tél. 85.56.31.68, demander Olivier.

Vends Amstrad PC 1512 Sd moniteur couleurs sous garantie nov. 88 + 20 logiciels + 10 disq vierges : 5 000 F. Tél. (1) 42.38.80.88 poste 7235 (H.B.), Jean-Philippe.

A saisir ! Cse Atari ST, vds Amstrad CPC 6128 coul. TBE + magnéto K7 + 100 logiciels (DBase 2, Multiplan, Discology, MGT, Sram, Bob W., Fer et flamme, Zombi...) : 3 500 F. Lanfrit Thierry, 31100 Toulouse. Tél. 61.40.81.54.

Vds CPC 6128 coul. + 21 disq. jeux (Orphée, Masque...) + 5 disq. utilit. (Tasword, Lorigr, La Sol, Discol, Multip...) + joys. doubl., revues, docs : 4 000 F. Tél dès 20 H 30 : (1) 48.05.59.29.

Stop affaire ! Vds CPC 464 couleur + 2 joysticks + 25 K7 de jeux + livres de programmes de jeux : bon état 2 900 F. Tél. 48.89.78.12 après 18 H ou la journée dans week-end.

Vds jeux originaux K7 Cauldron 2, Aliens, Goliath, etc. 50 F pièces. Liste sur demande. Tél. 92.74.86.58 après 19 H.

Vds Robot-Arm sans manettes 200 F, Revolver CO2 Crosman imitation 2576 CPC 500 F, Microscope gros 400/3 oculaire 250 F. Gautier, av. Stade, 84320 Entraigue. 90.83.17.13.

Vends CPC 464 couleur + lecteur disquettes DD1. Prix 3 000 F. Logiciels K7 (Spitfire 40, Eden Blues, Explorer) 50 F pièce. Tél. 48.93.25.18. St Maurice, Val de Marne.

Vends AMST 664 coul. + imprimante Okimate 20 + synthétique vocable (cables, logiciels, documentation). TBE Valeur 8 600 F, vendu 5 500 F à débattre avec en + joystick et compilation. Marchesan. Tél. 64.24.57.46 (S. et M.).

Vends lecteurs DD1 neuf : 1 400 F + FD1 : 1 200 F + imprimante neuve : 1 300 F + 150 disques 3'' + synthétique DK : 300 F. Stéphane Clot, 29, rue Alguier Bouffard, 81100 Castres. Tél. 63.59.47.40.

Vends CPC 464 mono + DD1 + Péritel + AMX Mousse + Mirage Imager + nombreux logiciels + livres. Prix : 6 000 F. Tél. 42.26.04.69 après 18 h.

Stop affaire ! Vds une dizaine d eprogrammes musicaux (adaptations J.-M. Jarre, Hymnes, intro). K7 : 50 F (port gratuit) + une surprise pour les plus rapides. Gomez Didier, 43, chemin des Graousses, La Tour de Dieu, 09100 Pamiers. Tél. 61.67.30.70.

Vends lotus 123 sur 3 1/4 valeur 4 862 F, vendu 2 200 F. Vends console CBS avec Rocky et deux poignes + montain. Vendu 700 F. Tél. 69.03.84.78. Demander Christophe, 91230 Montgeron dans l'Essonne.

Vends PC 1512 SD. Monochrome + imprimante Citizen 120 DT. Logiciels 02/87. Tél. 42.50.45.97 après 19 h. 6 500 F.

Vends CPC Amstrad 6128 couleur, encore garanti 6 mois + jeux + joystick + revues, valeur 5 000 F. Prix 4 000 F cause départ Outremer. Tél. (1) 39.53.65.71.

Vends CPC 464 couleur excellent état (comme neuf) + 2 joystick + manuel d'utilisation + 16 logiciels (jeux + utilitaires) + livre. Prix 2 500 F. Tél. 34.19.05.94 (Val d'Oise), après 18 h.

Vends CPC 6128 couleur + drive 5P1/4 + magneto. + imprimante Brother 1009 M + Houssest joysticl com. + 12 disquettes avec 40 jeux, Multiplan, Discology, Turbo Pascal, Semword, logiciel professionnel. Le tout, état neuf, 6 000 F. Tél. 43.40.36.96.

Société d'édition vend CPC 464 et 6128 + joysticks + manuels d'utilisation + 6 lecteurs de disk TBE. S'adresser à : Coktel Vision, 25, rue Michelet, 92100 Boulongue. Tél. (16.1) 46.04.70.85 (prix à débattre).

Vends CPC 464 couleur : 2 250 F. Vends DDI 1 : 1 500 F. Vends imprimante couleur Okimate 20 : 1 875 F. Avec manuels et emballages d'origines. Excellent état. Demander Gilles au 32.33.32.88 ou 32.23.05.99.

Affaire ! Vends originaux (disks) silent service, Gauntlet, Bactron, Tomahawk, Eagles Nest : 50 F chacun. Elite 90 F. Originaux K7 30 F. Disks vierges 20 F pièce et Discology 175 F port gratuit. Tél. 48.85.39.64.

Vends CPC 464 couleur + lecteur disk (sous garantie) + imprimante DMP 2000 + joystick + nombreux logiciels, revues et livres. Valeur achat : + de 9 000 F. Vendu 4 500 F. Tél. (1) 64.20.66.86 le week-end.

Vends Oric Atmos + lecteur cassette + 70 jeux + Péritel et autres cordons + valise + magazine. Prix 1 400 F. Tel. 69.20.12.14 après 19 h 00 91300 Massy.

Vends CPC 464 couleur + lecteur DDI 1 + disk + jeux + livres cause achat compatible PC. Jean Juillard, RN6, 71680 Crèches sur Saone. Tél. 85.37.10.83 (si possible région Macon).

Vends AMST 664 couleur + AMX + SCANNER + DMP 2000 + Jasmin 1 M nouveau modèle + nbx jeux et utilitaires sur 3 et 5''1/4 + livres + revues + synthé vocal : 7 000 F. Prix justifié. Tél. 39.72.67.71 Jacky après 19 h.

Vends CPC 6128 couleur (QWERTY) + 15 disk originaux + 55 disk 3 P pleins (jeux, utilitaires dont nbx nouveautés) + livres + nbx revues. Le tout 5 000 F. Demander Laurent au (1) 48.98.96.15 le soir.

Vends PC 1512 couleur double disquette imprimante DMP 3000 + jeux + guides : 8 000 F le tout (région Anjou). Tél. 41.88.73.45 soirée.

Vends logiciels originaux sur disquettes nouveautés : Barbarians, Prohibitions, Despotik design, Armymoves. Prix très intéressant. Mongiron Nerigean, 33750 St Germain Puch, chez Stéphane Blasquez. Tél. 57.24.00.41.

Vends CPC 664 monochrome + accessoires 1 900 F. Michael Zock, 7, cité Véron, 75018 Paris. Tél. 46.06.97.62.

CPC 464 K7 vends ou échange 30 jeux news et best (5e axe, Thanatos, Sapiens, Billy, Bactron). Cherche Flash, Invitation, Relief action, Templiers d'Orven. Laporte Thierry, 19, avenue de la Liberté, 87300 Bellac.

Vends 8 K7 (24 jeux : WGames, Cauldronz,...). Vends lot EXL 100 (UC, moniteur, magnéto, 14 logs, docs) : 1 600 F, ou échange contre lecteur disk DD1 + disquette. Tél. 62.06.34.28.

Vends cause double emploi CPC 464 + moniteur couleur + leceur DD1 + synthétiseur vocal technimusique + crayon optique + câble liaison + joystick + 22 disc. + nombreux logiciels, bidouilles, reues. Vendu 4 000 F. Tél. 42.56.04.24.

Vends CPC 464 mono + lecteur DDI + livre + revues + disquettes + cassettes (jeux et utilitaires). Peu utilisé 3 500 F environ. Tél. 29.75.95.57 heures des repas. Demander Sylvain.

Vends des jeux enregistrés au choix sur 464. Vous aurez une super occasion d'acheter des jeux qui viennent de sortir pas plus de 50 F. Pour avoir la liste, écrivez à Chen 40, rue l'Echiquier, 75010 Paris.

Vends CPC 6128 monochrome + 50 jeux et utilitaires + housse + livre : routine des CPC + revues très bon état, 3 000 F le tout. Imprimante GP 50, 600 F. Tél. 48.58.80.16 après 19 h, Montreuil (93).

Vends CPC 464 monochrome + 5 jeux + salut l'artiste. Prix à débattre, appeler le 33.55.75.96 après 19 heures.

Vends CPC 6138 couleur + AMS5D + DMP 2000 + invers. drive + joystick + 500 prog. + livres et revues + 50 discs 5''1/4. Sous garantie. Prix à débattre. Tél. (1) 43.50.46.47.

Vends lecteurs de disquette 5''1/4 neufs pour Amstrad, double face (720 KO), compatible Jasmin. Prix : 1 800 F. Tél. 42.08.11.28.

Vends CPC 464 mono + lect. disquette DD1 + Péritel + extension 64 K + joystick + 60 jeux + utilitaires. Urgent 3 200 F à débattre. Tél. 39.89.26.69 après 19 h. Demander Didier.

Vends pour 464 ou 664 MIrage Imager Turbo : 400 F ou échange contre extension 64 K DK'Tronics. Tél. 30.38.76.28 après 18 h.

Vends ordinateur Amstrad moniteur couleur 64 K + clavier avec lecteur de cassettes incorporé CPC 464 logiciels, 2 500 F à débattre. Tél. 48.40.42.12.

Vends PC 1512 DD couleur + KXTEL + disque dur 20 m + scanner avec sunset-word juniort-Frameword 2 + Draw Feight Simulator etc. avec notices-livres 23 000 F. Bellein, 46.36.57.44.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + livre et revues + 20 jeux + joystick sous garantie, très bon état. Prix 3 000 F. Denis J.-Marc, 57, rue J.-J. Rousseau, 94290 Villeneuve le Roi.

Vends multiface 2 pour CPC : 400 F. Tél. 53.20.66.52 après 19 h, demander Eric.

Vends mo5 + lecteur K7 + imprimante GP 50 + livres. Le tout 2 000 F. Tél. après 18 h (16.1) 43.50.98.58.

Vends CPC 6128 + manuel + 5 mois de garantie TBE + disquette + emballage d'origine + son monotor monochrome, le tout pour 2 550 F seulement. Tél. 69.44.58.12, faites V.T.

Vends CPC 464 couleur + joystick + logiciels. Prix : 2 000 F, demander Jean-Pierre (1) 60.11.95.70.

Vends PC 1512 SD Amstrad utilisé 3 fois, occasion exceptionnelle vendu complet, acheté mars 87 : 5 920 F. A vendre 4 500 F à débattre. Tél. (1) 43.48.25.27. M. Bocachard Philippe.

Vends CPC 464 coul + DD1 + ext mem 64 K + boîte Posso + 150 logiciels sur 35 disks + 10 disks vierges + plusieurs joysticks. Très bon état, prix : 4 900 F à débattre. Tél. 43.31.85.50.

Vends 2e lecteur pour CPC le Jasmin AM5D + 5P 1/4 avec câble de liaison et 12 disks, plus de 100 super jeux. Prix : 1 200 F + Sky Fox, Spindizzy (K7). Tél. 56.62.87.93.

Vends 6128 col. + 95 log : Antriad, Discology, Silent, Saboteur etc. + 17 orig : 12 F pass. du teps, Heartland + doc + joy : 5 200 F. Peut baisser. Alex. Tél. 56.25.88.70 après 18 H.

Vends CPC 664 moniteur couleur synthé musical 18 disquettes, nbx programmes, 2 joysticks. Le tout pour 2 900 F. Tél. 47.27.09.81 (province).

Vends CPC 6128 mono + Multiplan, WordStar, Turbo Pascal, Oddjob, Dams, Echecs + nombreux jeux et utilitaires + soirées de mise en route, 3 000 F. Imprimante DMP1 + câble + utilitaires 1 200 F. Le tout 4 000 F. Tél. 46.78.07.36.

Euréka ! J'ai créé le voyant software permettant de connaître l'état de la touche CAPS LOCK sur CPC. Pour recevoir ce programme envoyez 10 F + enveloppe timbrée à votre adresse à G. Noc, 25, rue de Dinan, 02500 Hirson.

Urgent, vends moniteur couleur Amstrad GTM 644 peu servi cause double emploi 1 200 F. Tél. bureau 42.47.50.13 M. Hubert ou domicile 48.54.29.26.

Vends CPC 464 + logiciels + 40 revues et livres sur Amstrad + joysticks + radio double cassettes + moniteur couleur, le tout 4 000 F. Tél. 75.54.54.43. mrci d'avance, très très urgent.

Vends revues diverses (Microstrad, Amstrad-Mag. CPC, votre ordinateur...) 200 F le lot de 13. Laurent Dupont. Tél. 44.86.44.95 du 15 au 25 août.

Vends clavier 464 1 000 F, adaptateur Péritel 300 F, clavier 464 + écran monochrome + adaptateur 1er lecteur 1 950 F. Ecrire L. Defrance, 124, rue St Maur, 75011 Paris.

Vends CPC 464 mono + 8 jeux (Silent Service, Sorcery...) + 2 copieurs récents + 1 joystick + 15 jeux en Basic, le tout : 2 000 F (valeur : 3 000 F). Appeler au 39.69.27.11, demander

PETITES ANNONCES

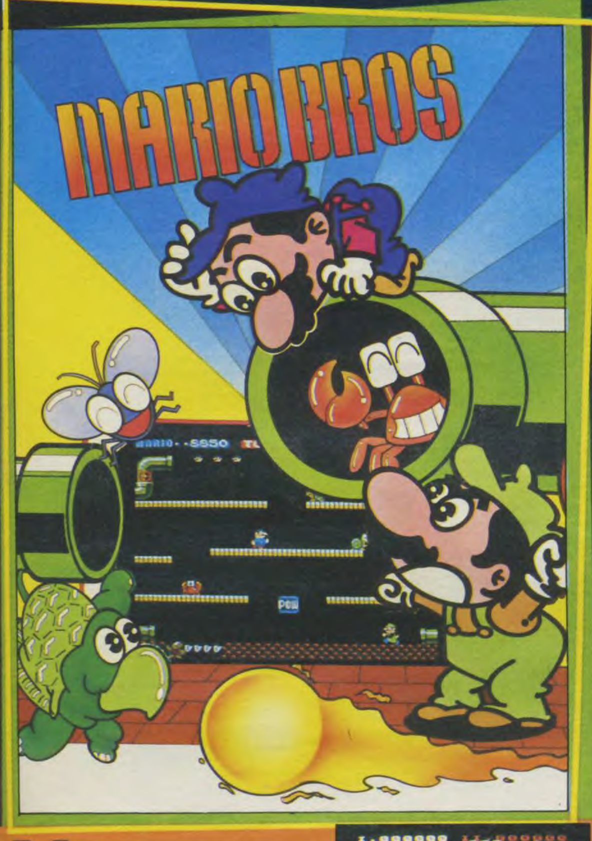
Nous recevions une telle avalanche d'annonces, que nous ne pouvions pas les passer toutes jusqu'à présent. C'est pourquoi nous avons mis en place un véritable service qui vous garantit désormais la parution de votre annonce dès le numéro suivant, si elle nous parvient avant le huit du mois accompagnée de votre participation de 25 F.

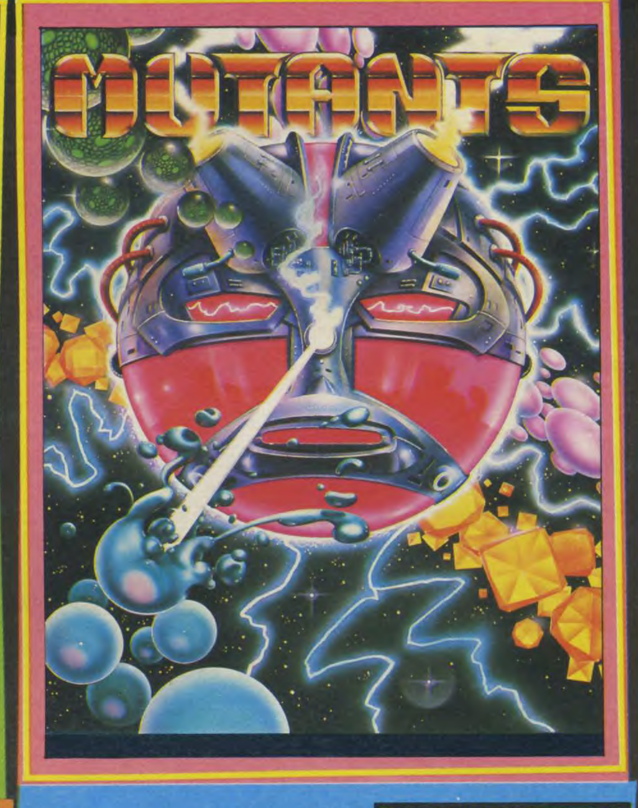
Les propositions d'achat, vente, ou échange de logiciels ne doivent concerner que des produits originaux et documentés.

Envoyez-nous vos P.A. rédigées **très lisiblement**,
ainsi que votre règlement de 25 F à :
Amstrad Magazine, 5-7, rue de l'Amiral-Courbet 94160 Saint-Mandé

Ecrire une lettre par case, laisser un espace entre chaque mot. Merci.

E JOUER





NOUVEAU
Voici l'adaptation de jeu d'arcade original de Nintendo où vous allez faire connaissance avec FIREBALLS, SIDETAPPER, SHELLCREEPER, FIGHTERFLY. Attrapez ces sales bestioles et faîtes les déguerpir.
Mais faites attentio ne perdez pas votre équilibre sur les sols glissants. Choisissez de jouer en équipe ou l'un contre l'autre.

Je me suis lancé à l'attaque de Mutants armé jusqu'aux dents de missiles, de mines, de fusées et de l'armement le plus sophistiqué dont je disposais. J'avais même le choix du lieu de l'affrontement. Comment dans ces conditions pouvais-je perdre? Comment ai-je perdu? En fait, je n'avais jamais imaginé qu'ils puissent être aussi terribles dans leurs attaques Leurs transformations et la variété de leurs combinaisons déroutent les stratégies les plus élaborées. Je sais par contre qu'une certaine sorte de Mutants ne peut échapper à une répartition précise de mines. Ce n'est qu'un détail mais j'ai bien l'intention de comprendre leur stratégie et de construire [illegible] qui me permettra de m'en débarrasser une fois pour toute.

IOISIR LES MEILLEURS.



Laurent (région : 78170).

Vends Amstrad CPC 464 écran couleur état neuf encore sous garantie + 1 manette PRO 5000 compétition + 116 logiciels + livres. Le tout pour 2 900 F. Tél. 86.87.14.66.

Vends CPC 464 mono + lecteur DDI1, état neuf : 3 000 F. Nombreux logiciels disponibles + revues + livres. Contacter Laurent au 40.54.91.46. Banlieue nantaise.

Vends CPC 664 + 3 originaux + 10 disks remplis au choix + 2 joysticks + CBS (2 manettes et 6 cartouches) : 2 800 F ou 2 500 F sans CBS. Tél. 40.77.86.74 après 19 h.

Vends ordinateur Amstrad CPC 464 + DD1 + interface + 100 jeux sur K7 et disquettes + 40 utilitaires (Discology, Multiplan,...). Vends le tout ou séparément. Le tout en très bon état, peu servi. Tél. 97.66.72.33.

Vends plan original et détaillé de Cauldron 1 + Le diamant de l'Ile Maudite + Sorcery + Hacker I et II. Prix : 30 F (10 F chacun). Gasch Jérôme, Pain de Sucre, Montescot, 66200 Elne.

Vends nombreux jeux originaux (Infiltrator, Sapiens, Enduro Racer...) le tout : 1 000 F ou séparément. Gaurrot Alain, 77430 Champagne sur Seine. Tél. 64.23.03.10 après 18 h.

Vends (prix très intéressant) ou échange jeux sur K7 pour CPC 464 (Cauldron 2, Billy la banlieue, Macadam, Bumper, Antiriad, etc.). Ecrire à Olivier Rouveloux, 36, rue Jeanne d'Arc, 87000 Limoges.

Incroyable chers lecteurs. Ecarquillez très grand vos yeux, car à notre avis ce qui suit est une annonce en or : Vends CPC 464 couleur + crayon optique DK Tronics avec notice très complète en français et livre de programmation, le tout pour 2790 F + 243 jeux cédés gratuitement au plus rapide. Se renseigner au 43.39.33.83. Armel.

Vends CPC 6128 couleur + nombreux jeux + des livres + nombreux magazines. Le tout 4 800 F à débattre ! Contacter Kanna au 64.80.52.28. Urgent !

Cause passage 5"1/4 vds discs 3" vierges ou avec jeux (nombreux titres). Echanges possibles. Contacter Lionnel au 78.27.97.18 (après 19 H) jusqu'à fin septembre.

Vends ou échange logiciels pour CPC 6128. mequinion Christophe, Chemin de Beaumont, St Etienne la Thillaye, 14950 Beaumont en Auge. Tél. après 19 H : 31.65.14.37.

Vds CPC 464 couleur + DD1 + crayon optique + synthétiseur vocal + 2 joysticks + tuner TV + nbx logiciels + 2 livres. Le tout 5 000 F (à déb.). Tél. 64.27.67.82 après 19 H.

Vends cse d.c. CPC 464 mono + lecteur DDI (03.87) + doc + jeux récents + cass. vierges + adapt. télé Péritel. TBE, emballages d'origine. Le tout : 2 990 F (Paris) Tél. 47.97.62.16.

Vends Amstrad 6128 couleur + 50 logiciels + joystick : 4 500 F. Tél. 95.65.19.10, demander Jean-Marie.

Vends grand choix de logiciels à prix très intéressants sur disquettes. Demander Nicolas au 91.72.05.08.

Vends pour PCW fichier de recettes de cuisine (déjà en mémoire). PCW 8512 330 fiches 120 F. PCW 8256 180 fiches 100 F. B. Richard, tél. 31.93.02.48.

Vends disquettes de jeux (Batman, Gauntl et Winter Games, etc.). Prix très petits. Tél. 43.50.74.06. Demander Bruno. Si possible région parisienne.

ACHATS

Achète DDI-1 avec cordon CPC 464 à 1 000 F. Echange jeux K7. Tél. 88.77.00.40 (après 11 H).

Achtung ! Cherche pour 6128 lecteur FD1 ou 5"1/4 prix très bas. Cherche log. de compta. Demander Michael au 20.91.68.09. Merci. Salut à tout Villeneuve et au J.-P. Ferrer.

Cherche clavier seul 6128. Tél. 83.64.38.02 (Toul). Qwerty.

Achète adapteur Péritel à 150 F et autoformation à l'assembleur à 100 F et vends initiation au Basic (1 manuel et 2 cassettes) à 120 F. Tél. 40.05.80.82, demander Franck.

Achète Elite de Fierbird sur disquette pour CPC 464, version française. Hennion Jean-François, 48, rue du Moulin d'Ascq, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél.20.91.79.14.

Cherche CPC 6128 coul. de préférence sous garantie, en Côte d'Or uniquement. Faire offre à M. Leblanc, 19, boulevard de Brosses, 21000 Dijon.

Achète CPC 6128, Qwerty, (2 000 F en monochrome ou 1 200 F sans moniteur) + Amsdos, CP/M+, CP/M2.2, Dr Logo... et avec logiciels. Christian (Toulouse). Tél. 61.20.29.06, dès 18 H.



Recherche imprimante DMP 2000 à un très bon prix. Faire offre à Yves Blacque, Belair, 35, rue de l'Arbalete, 75005 Paris. Tél. 43.31.34.23.

Urgent. Achète CPC 6128 + mon. couleur et logiciel si possible. Echange lecteur DD1 contre lecteur 5 p 25 + cordon & logiciels. Faire offre à Alex, 25 bis, Fbg madeleine, 45000 Orléans. Rép. ass.

Recherche désespérément clavier CPC 664 avec 1 ou 2 disquettes de jeux si possible contre clavier CPC 464 + 80 jeux dont Sorcery et Cauldron. Tél. 32.30.07.31.

Achète CPC 6128 mono ou coul. Achète PC 1512 mono. Cherche logiciels ut. et jeux PC 1512 et log. pour synthé vocal Technic et tous logiciels éducatifs. Tél. 20 H au 23.70.26.01.

DIVERS

Vous passez des nuits blanches dans le Passager du Temps... contre 8 timbres à 2,20 F, je vous fais parvenir la solution jusqu'à la fin. David Gelle, 34, rue de la Fonderie, 45120 Chalette. Tél. 38.85.96.49.

Grâce à mon prog. de numérologie, effectuez le portrait psychologique de la pers. de votre choix. Barne J.N., 22, rue Nungesser et Coli, 62100 Calais.

CPC : j'imprime vos listings et textes (possède Tasword, Amsword) pour 5 F/page + 8 F de port. Envoyez K7 ou disk et régl. F. Le Port, 11, rue des Celtes, 56270 Ploemeur.

Cherche collab. pour réaliser un logiciel de conversion en ortograf fonétic fransez. Ecr. : Ortograf-Adec Montlebon, 25500 Morteau. Tél. 81.67.43.64.

Loto sportif programme que j'ai créé (critères de probabil. = forme du moment basée sur Moy Angl K7 35 F, envoi compris). Dusart M., 51, av. de Nice, 06800 Cagnes sur Mer.

CPC 464 + disk cherche corresp. pour échange jeux et utilitaires disk. Possède nouveautés. Réponse assurée si sérieux. Alain Biancolin, 44, rue des Amandiers Mas Planton, 13310 Saint Martin de Crau.

Des gains appréciables pour pers. sérieuse doc contre 1 env. timbrée + 2 timbres à M. Ramirez R., 26, rue Joannes Vallet, 69200 Venissieux.

Club Amstrad 95 Montigny. Tél. 39.97.70.42 en direct mercredi 17 H à 19 H, samedi 14 H à 18 H en semaine, répondeur. A votre disposition 6 CPC 464, 3 PCW 8256, 32 consoles sur SPS5, etc. Aides, conseils, stages, littérature.

6128 cherche contact sur disk 3" et cherche lecteur disk 5"1/4 Jasmin IM. Faire offre au 62.96.39.01 (Prix maximum 1 000 F). Demander Marc.

Artisans/commerçants qui avez un PCW, créons tous programmes pour vous, selon vos besoins personnels. Renseignements au 51.54.34.27.

Cherchons pour lancement du tout 1er club informatique au Cameroun, des ordinateurs Amstrad à très bons prix (< 2 000 FF), des documents, des logiciels, des extensions, des contacts... (Vus nos moyens très limités, tous les dons que des âmes charitables voudront bien nous offrir seront particulièrement appréciés). Contact : M. Ingongang Yves, s/c Focolare Masculin BP 1223, Douala/Rep. du Cameroun.

ECHANGES

Echange jeux Amstrad disquettes. Réponse assurée. Ecrire à Olivier Maillard, 29, rue Linne, 62100 Calais. Tél. 21.97.22.38.

6128 échange ou vends nouveautés sur 3" ou 5". Envoyez vos listes à : Micallef Frédéric, Bd de la Glacière, Le Belvédère, Bt C, 13014 Marseille. Tél. 91.64.26.02, heures repas.



LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

STARSOFT - *S.A.R.L. au capital de 50 000 francs*

AMSTRAD

Nouveautés...

BARBARIAN	85F	129F
BATTLE SHIPS	89F	145F
GLOBE TROTTER		189F
GUILD OF THIEVES (6128)		209F
KNIGHT ORK	159F	159F
MANHATAN LIGHT	139F	179F
MARCHE A L'OMBRE	139F	185F
MASQUE		179F
NECROMANCIEN	99F	149F
PANN		139F
PAPER BOY	89F	139F
ROAD RUNNER	NC	NC
STRYFE		225F
TRIO	95F	135F
TUER N'EST PAS JOUER	9FF	145F
WONDERBOY	89F	135F

SELECTION

3D GRAND PRIX	89F	139F
ACADEMY	89F	129F
ARKANOID	89F	129F
ADVANCED ART STUDIO		215F
ASPHALT	129F	165F
BALLBREAKER	99F	139F
BARBARIAN	85F	129F
BIG 4	99F	139F
BOB WINNER		169F
CESNA OVER MOSCOU	145F	185F
CHALLENGE OF THE GOBOTS	85F	129F
COSA NOSTRA	135F	189F
DESPOTING DESIGN	145F	215F
DOGFIGHT		129F
ENDUROS RACER	99F	145F
EREBUS	109F	138F
ERE HITS N°1	149F	225F
EXPRESS RACER	89F	129F
FER ET FLAMME		249F
FLASH	139F	195F
GOLD HIT 2	99F	139F
GOLF TROPHEE	118F	189F
GRAND PRIX 500	135F	165F
GREYFELL	89F	129F
HIT PACK 2	89F	125F
HMS COBRA	285F	285F
INCANTATION		195F
INERTIE	139F	179F
K.Y.A.	139F	195F
KONAMI'S COIN OP HITS	89F	129F
LAST MISSION	135F	189F
LEADERBOARD	99F	139F
LEADER BOARD TOURNAMENT		125F
LEGENDE	149F	199F
LE PASSAGER DU TEMPS		195F
LES AVENTURES DE JACK BURTON	119F	159F
LES CLASSIQUES	145F	199F
LES PASSAGERS DU VENT	285F	285F
LES PASSAGERS DU VENT II	285F	285F
LUKY LUKE		165F
MAG MAX	85F	125F
MANHATTAN 95	125F	155F
MAD DOG	129F	179F
MARIO BROTHERS	85F	125F
MASQUE		159F
M'ENFIN	133F	165F
MERCENARY	99F	
METRO CROSS	95F	129F
MEURTRE EN SERIE	249F	285F
NEMESIS	89F	125F
PACK UBI		
PACK FIL 2	149F	195F
PAPER BOY	85F	125F
PROFANATION	NC	NC
PROHIBITION	125F	189F
RELIEF ACTION (+ lunettes)	159F	195F
ROBINSON CRUSOE		165F
SABOTEUR II	89F	139F
SENTINEL	89F	125F
SIGMA 7	95F	139F
SRAM II		165F
STARGLIDER	139F	176F
STAR RAIDERS II	99F	149F
STRYFE	139F	189F
SUPER HITS	99F	149F
TEMPLE OF APHSAI	NC	NC
TRIVIAL PURSUIT	179F	245F
T.T. RACER	89F	139F
TUER N'EST PAS JOUER	119F	159F
WINTER GAMES	89F	139F
WORLD GAME	89F	NC
YIE AR KUNG FU II	89F	129F
ZARK DAVOR	99F	145F
ZOMBI	139F	165F

PCW 8256

ANNALES DE ROME	189F
BATMAN	149F
BOB WINNER	219F
BRIDGE PLAYER	169F
CYRUS II CHESS	139F
FRANCK BRUNO'S BOXING	165F
FAIRLIGHT	139F
GUILD OF THIEVES	259F
HISTOIRE D'OR	199F
KNIGHT ORK	209F
LEADER BOARD	184F
ORPHEE	169F
STARGLIDER	249F
STRIKE FORCE HARRIER	169F
THE PAWN	239F
TUER N'EST PAS JOUER	NC
TOMAHAWKS	159F
TRIVIAL POURSUIT	229F
TOP SECRET	259F

UTILITAIRES

BASIC COMPILER	490F
COMPTABILITE ALIENOR	1190F
GENECAR	189F
GESTION DE FICHIER	299F
INTEGRE FACTURATION DE STOCK	490F
PCW GRAPH	319F
PCW PAINT	269F

PC 1512 ET COMPATIBLES

NOUVEAUTÉS

ACE	155F
MARBLE MADNESS	265F
NECROMANCIEN	145F
SABOTEUR II	149F

LIVRES

PC 1512 GUIDE BASIC	111F
PC 1512 LIVRE DU BASIC	168F
DOS PLUS S/AMSTRAD	158F
GEM SUR AMSTRAD PC	199F
CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD	210F
MANUEL REF. TECHNIQUE PC	230F
CLEFS POUR MS DOS 2	199F
CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES	199F

UTILITAIRES

ALADIN (trésorerie)	985F
ALIENOR II PC	1638F
COMPTA GENERALE	995F
DBASE II	1236F
DBASE III +	6595F
FACTURATION ET STOCK	1308F
FASST (ASSEMB-DESASSEMB)	795F
FRAMEWORK 1"	1236F
GEM WRITE PC 1512	1091F
GRAPH IN THE BOX	939F
MUSIC CONSTRUCTION SET	149F
NEWSROOM (F)	339F
PC TYPE +	846F
PACK PRACTI	995F
PRINT MASTER PLUS	280F
SUPERCALC 4	3280F
SOLUTION PC 1512	1803F
TURBO TUTOR	325F
TURBO DATABASE TOOLBOX	494F
TURBO EDITOR TOOLBOX	494F
TURBO GRAPHICS TOOLBOX	494F
TURBO PROLOG	826F
TURBO PASCAL	825F
WORK WRITER	435F

JEUX

ARCHON	189F
BALANCE OF POWER	231F
BLACK CAULDRON	279F
BOULDERDASH 2	99F
BRIDGE 4.0	178F
CHAMPIONSHIP GOLF	298F
CHESS MASTER 2000	281F
CYRUS II CHESS	157F
CRUSADE IN EUROPE	259F
DAKAR 4X4	185F
DESTROYER	215F
ECHEC 3 D	199F
EDEN BLUES	245F
F-15 STRIKE EAGLE PC 1512	215F
FLIGHT SIMULATOR	415F
GREAT ESCAPE	185F
GRAND PRIX 500	209F
GUIL OF THIEVES	259F
HISTOIRE D'OR	235F
HMS COBRA	285F
INFILTRATOR	225F
KING QUEST III	349F
MGT	215F
MEAN 18 GOLF	159F
MASQUE	249F
MACADAM BUMPER	285F
MARCHE A L'OMBRE	245F
MEURTRE EN SERIE	285F
NECROMANCIEN	149F
PHANTASIE	279F
PINBALL CONSTRUCTION	175F
PAWN	259F
PASSAGERS DU VENT	285F
PASSAGERS DU VENT 2	285F
PHALSBERG	285F
PHOHIBITION	245F
ROADWAR 2000	215F
SPACE QUEST	279F
STARGLIDER	175F
STRIP POKER	175F
SUMMER GAMES 2	155F
SABOTEUR II	159F
SILENT SERVICE	225F
SPITFIRE ACE	175F
SRAM	245F
TRACKER	209F
TASS TIME	175F
TOP GUN	175F
TRIVIAL POURSUIT	299F
ULTIMA 3	195F
WINTER GAMES	159F
WORLD GAMES	215F
ZOMBI	259F

PÉRIPHÉRIQUES

ADAPTATEUR EN V	168F
DISQUETTES VIERGES AMS(x10)	290F
DISQ. VIERGES ATARI ST(x10)	155F
HOUSE 464 ET 6128	115F
HOUSE PCW	230F
JOYSTICK AMSTRAD	140F
JOYSTICK II TURBO	140F
LIGHT PEN CPC	169F
LIGHT PEN PCW	249F
MOONRAKER	89F
PROFESSIONAL STANDARD	155F
PROFESSIONAL AUTOFIRE	178F
QUICKSHOT II	75F
QUICKSHOT II +	117F
SYNTHÉTISEUR VOCAL K7	449F
SYNTHÉTISEUR VOCAL D	477F
SPEED KING	109F
THE BOSS	149F

Pour tous les autres titres nous contacter.

Taper CLUBTEL
Code : STAR

COMMANDEZ par MINITEL 36-15



58, rue des Camélias — 94140 ALFORTVILLE
Téléphone 43 96 57 84 - 43 96 57 83

Vente par correspondance uniquement.

BON DE COMMANDE *(Libellé en Lettres Majuscules)* à retourner à :

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	QI	PRIX
			TOTAL		
			Frais de Port		+ 0 F
			TOTAL		

Payer par Carte Bleue



☐☐☐☐•☐☐☐☐•☐☐☐☐•☐☐☐☐

Date d'Expiration ...../.....   *Signature :*

Dom-Tom et Export : Port **20 + 30 francs**

STARSOFT
58, rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
Tél. 43 96 57 84 - 43 96 57 83

NOM ____________________

Prénom ____________________

Adresse ____________________

Ville ____________________

Code postal __________ Tél. __________

MODE de REGLEMENT

Chèque ☐ Mandat-Poste ☐

Contre-Remboursement **+ 20 F.** ☐

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

Amstrad ?

AMS 01/87

Aimerais correspondants pour échanger K7 ou disques. Ecrire à Berland Michel, place de la République, 33113 St Symphorien. Tél. 56.25.70.46 après 18 H.

Echange sur CPC 6128 disquettes jeux, utilit. (Arkanoid, Flash, Discology) etc. Ecrire à Heumez Sandrine, 544, av. de Stalingrad, 38340 Voreppe. Envoyez liste !



Echange moniteur vert CPC 6128 + 800 francs contre moniteur couleur. Jasses Laurent, 15, rue Fournier, 92110 Clichy. Tél. 42.70.58.94.

Echange jeux sur disk ou K7 pour Amstrad. Possède et cherche nouveautés. Envoyez liste : Krzekotowski David, 131, rue de l'Egalité, 59320 Hallennes Lez Haubourdin. Tél. 20.50 51.39

Amstrad CPC 464 K7 cherche contact pour échanges divers (logiciels, utilitaires, Help). Depinel Olivier, route de Saint-Aigny, 36300 Le Blanc.

Echange 2[e] drive pour 6128 contre DMP 2000 ou autre compatible avec 6128. Tél. 60.82.25.34. Demander Gery.

Echange Barbarian (disc orig.) contre Bob Winner (disc orig.) et HMS Cobra (disc orig. complet) contre Elite en français (disc orig.). Xavier Tschambser, Fontaine-Mâcon, 10400 Nogent sur Seine.

CPC 6128 cherche contact pour échange de nombreux jeux sur disques contre des disquettes vierges, des livres, des revues. Tél. 48.73.10.16, demander Gregory, Nogent/Marne. Possède des nouveautés.

Possède CPC 6128, cherche correspondants pour échange de logiciels divers. Ecrire à Conrard Eric, 21, rue Sainte Catherine Vignot, 55200 Commercy.

Echange nbx jeux K7 dont Arkanoïd, Barbarian, Prohibition, etc. Echange aussi nbx jeux contre matériel comme : Turbo Mirage Imager ou lecteur discs. Tél. 40.05.13.91.

CPC 6128 cherche contact pour échanges (env. 120 jeux) dont News ! Tél. 80.73.37.61 après 19 H ou écrire à E. Mourot, 30, bd Joffre, GM5 242, BP 1570, 21032 Dijon.

CPC 6128 éch. progs sur disks. Poss. nouveautés + de 250 logiciels. Réponses rapides et assurées. Thomas Stéphane, 32, cité Beaumanoir, rue Petite Baie, 22100 Dinan.

Echange tous mes jeux, listings + astuces contre un lecteur de disquettes. Fabien Bouquet, 10, impasse Napoléon, 16170 Rouillac.

Echange nombreux logiciels sur 6128, nouveautés uniquement. Alexis Letournel, 17, allée des Fleurs, 76240 Bonsecours.

Cherche contacts CPC 6128 pour échanges de logiciels (possède 150 logiciels récents), Arcanoïd, Bob Winner, Gauntlet, etc. Tél. 96.35.48.74, demander Vincent après 20 H.

Echange 40 disquettes 3'' ou plus contre lecteur 5 p 1/4 et vends voiture radio commandée + tout le matériel nécessaire. Tél. 48.71.27.39, demander Franck.

Echange nouveautés sur 3'' et 5 p 1/4. Vends Hebdogiciel du 81 au 168, 8 F pièce. K7 originaux 25 F et Atari 2600 550 F. Cherche images digitalisées et prg d'émulation Minitel. Envoyer à Robert Thierry, 91, rue du Baigneur. 42.55.55.40.

Attention ! Je cherche des correspondants sérieux et rapides pour échanges nouveautés, trucs, astuces, bidouilles, etc. Demander Philippe au 88.93.09.00 après 19 H.

Echange nombreux jeux sur disk (liste sur demande) contre : Skyfox, Bataille d'Angleterre, Airwolf, Métrocross, Academy. Arnaud Godineau, 7, rue Dom Mocquereau, 49280 La Tessoualle. Tél. 41.56.34.65.

Echange nbx logiciels sur disques sur Amstrad Je possède Barbarian, Enduro Racer, Arkanoid... Envoyez vos listes à Michel Cyril, 114, hameau des Pierres-Ternay, 69360 St Symphorien d'Ozon. Tél. 72.24.85.14.

Echange lecteur disquette 5 p 1 M 9 GTPI contre lecteur 360 K 48 TPI ou imprimante Jet Dencre; Tél. 50.04.41.61 de 18 H à 20 H, demander Michel.

Echange moniteur monochrome + logiciels (disc) + 200 F contre moniteur couleur. Bon état. Tél. 89.58.61.65, demander David.

Echange imprimante Microline 83A état neuf compatibles CPC et PC contre une plus petite, par exemple, Citizen 120D. Echange jeux sur disquette. Vends module MP1 pour 464. Tél. (1) 69.30.52.68.

CPC 6128 rech. correspondants sérieux et rapides pour éch. jeux utilitaires sur 3'' et 5'' 1 quart jasmin. Envoyer liste à Vincent Le Saux, allée Goat, 22300 Lannion/Ploumillitau ou tél. au 96.35.48.74.

Echange Amstrad 6128 + 2[e] drive + imprimante + disquettes + livres + accessoires contre Apple II. E. Savoia, 48, gde rue Aléry, 74000 Cran-Annecy. 50.67.47.63.

Echange nombreux logiciels sur disks pour Amstrad 6128. Pas sérieux s'abstenir. Envoyez vos listes à Leroux N., 3, rue des Aulnes, 77680 Roissy en Brie.

6128 ch. correspondants pour échanges de softs. Possède environ 200 jeux sélectionnés (Bob Winner, Prohibition, M'enfin...). Loïc Dolle, 15, avenue Foch, 57000 Metz.

CPC 6128 cherche contact pour échanges logiciels. Guyot Bruno, 11, voie Nouvelle rumaucourt, 62860 Marquion.

Echange nbreux jeux et utilitaires sur K7. Ecrire à Wissart Arnaud, 3, rue du Marais Thiaux, 62770 Le Parcq. Tél. 21.41.96.02. Réponse assurée.

Ch. corres. pour éch. nbx logiciels (possède Barbarian...). Tél. 72.24.85.14 ou écrire à Michel Cyril, 144, hameau des Pierres-Ternay, 69360 St Symphorien d'Ozon. Réponse ass.



JUDO ASSISTE PAR ORDINATEUR...

Non, le but de la manœuvre n'est pas d'apprendre les rudiments de ce sport grâce à l'ordinateur, quoique ce dernier puisse être mis à rude épreuve dans de nombreux domaines. Cette fois, le rôle de l'ordinateur se borne, et ce n'est déjà pas si mal, à assister les organisateurs de compétitions de judo dans la gestion des participants. A l'origine de ce projet, un de nos lecteurs : Franck Lejard.

Amstrad sur tatami

Nous avons voulu vous montrer une autre utilisation de l'Amstrad dans des tâches "professionnelles" ou du moins utilitaires. Ainsi, le Judo Club de Moissy-Cramayel (Seine-et-Marne) se sert d'un CPC et d'une imprimante DMP 2000 pour gérer ses compétitions. A l'origine du projet, on retrouve un défi : lequel d'entre les informaticiens du Club serait le premier à fournir un logiciel de création des tableaux de compétition. Un tel programme existe aujourd'hui, il tourne sur 664 et DMP 2000.

Dans une compétition de judo, les concurrents sont répartis par catégorie d'âge, de poids et de niveaux (ceintures). Pour chaque catégorie est donc créé, suivant des normes très strictes, un tableau de façon à ce qu'un appariement correct soit effectué, en évitant par exemple, que deux concurrents d'un même club et d'une même catégorie s'affrontent dès le premier tour. L'inscription des concurrents et l'organisation "traditionnelle" des combats étaient deux tâches demandant un long moment. La saisie sur ordinateur des coordonnées de chaque concurrent permet désormais la génération d'un fichier à partir duquel la répartition se fait de façon fiable et rapide.





Un choix délibéré

Le CPC présentait de nombreux atouts : il est rapide, peu encombrant, possède un écran 80 colonnes, la possibilité de travailler en multi-fenêtres et la caractéristique d'être particulièrement répandu... Couplé à une DMP 2000 en écriture condensée, il s'avère être un outil de gestion plus que convenable. Par ailleurs, il faut savoir qu'au niveau de leur organisation, beaucoup de clubs en sont encore au bénévolat ce qui implique des moyens informatiques personnels. D'où l'intérêt de développer un tel logiciel sur une machine comme l'Amstrad car comme c'est le cas dans le club de Moissy, il est rare qu'un des membres du club n'ait pas un CPC pour s'occuper des inscriptions... Côté performance, on apprécie la différence avec la méthode "manuelle" : gestion sans problème de 600 inscriptions et extraction/édition d'un tableau complet en moins de trois minutes alors qu'il fallait des heures pour obtenir un même résultat !

Une expérience importante

Ce n'est pas le tout d'imaginer des moyens, encore faut-il les mettre en pratique. Le 7 juin 1987 s'est tenu à Moissy le Challenge Houdemont-Moissy regroupant de très nombreux participants tout étonnés de retrouver sur le bord des tatamis leur machine de "hobbyistes"...

Le CPC s'est chargé de toute l'organisation des combats et l'outil informatique, grâce au programme de M. Lejard, s'est avéré tout à fait convaincant. Il est vrai qu'une simple erreur de conception (bug) aurait notablement retardé le début de la compétition.

Le programme

Le logiciel s'articule autour de trois grandes parties : la gestion des inscriptions (directes), l'édition des tableaux et la gestion des résultats.

— Gestion des inscriptions : les concurrents sont classés automatiquement dans leur catégorie après saisie de leur sexe, de leur année de naissance, de leur poids et de la couleur de leur ceinture. Les catégories sont entièrement paramétrables avec 20 catégories d'âge possibles (10 féminines et 10 masculines) et 10 catégories de poids par catégorie d'âge. Le programme permet l'inscription de 600 participants (environ) et 40 clubs. Un état récapitulatif peut être fourni pendant ou à la fin de la phase d'inscriptions.

— Edition des tableaux : le logiciel permet d'éditer des tableaux (32 ou 64 participants) ou des pools (10 participants maxi). L'intérêt réside dans la possibilité d'éditer des tableaux masculins, féminins ou mixtes par catégories d'âge/poids/ceinture.

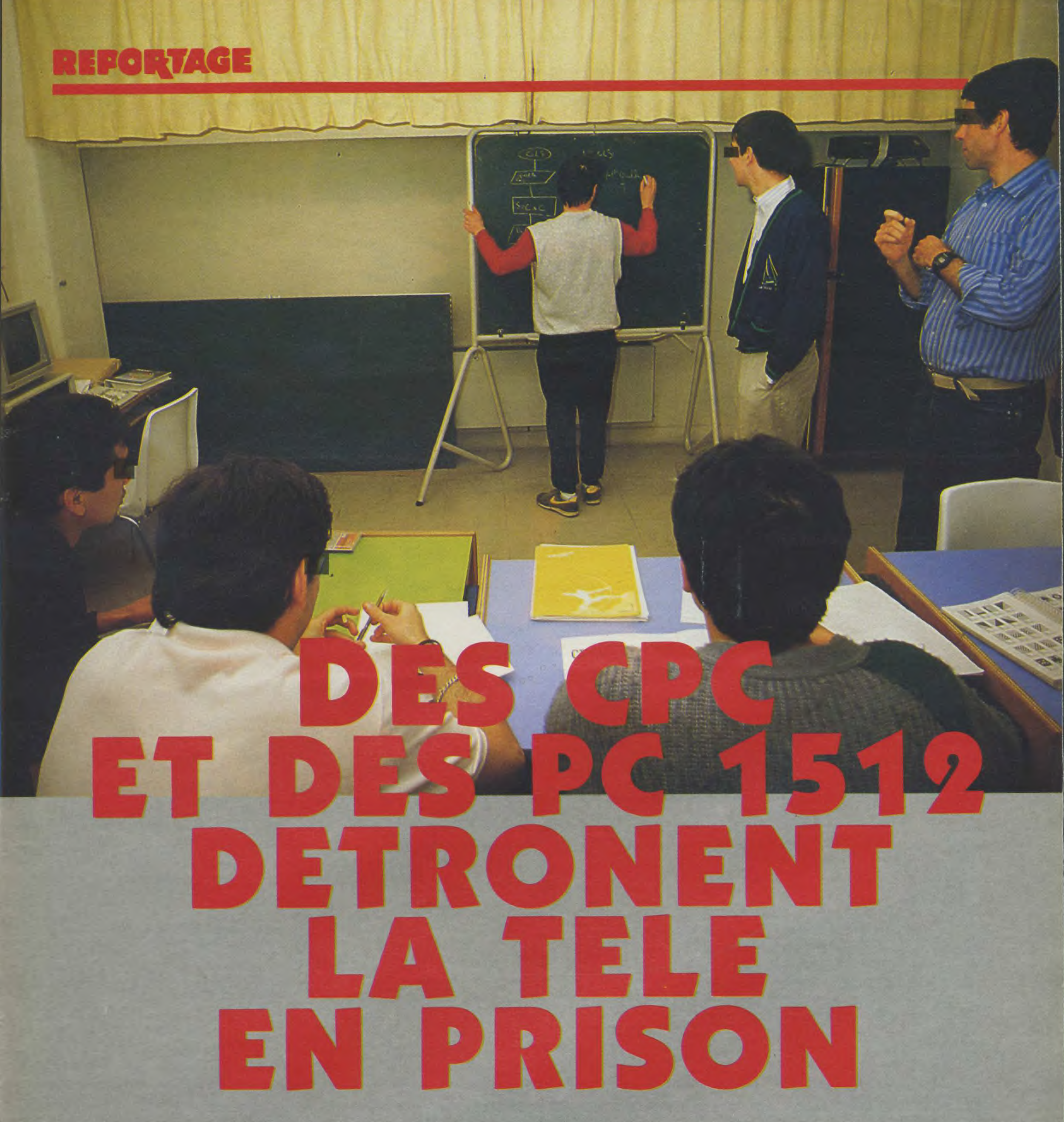
— Gestion des résultats : très complète, elle permet le paramétrage des points attribués aux premiers, deuxièmes et troisièmes de chaque tableau ; le logiciel permet, enfin l'attribution des points par club, le classement automatique et l'édition des résultats (édition personnalisée au nom du club possible).

Une alternative

Ce logiciel fonctionne et commence à rendre de nombreux services. Si vous êtes vous aussi organisateur (ou même participant) de compétitions de judo, peut-être serait-il judicieux de faire connaître ou de profiter de ce (bon) travail...

Si vous êtes intéressé par les possibilités de ce logiciel de "J.A.O", adressez-vous directement à :

Franck Lejard : 113, place des Meulières — 77550 Moissy Cramayel.



DES CPC ET DES PC 1512 DETRONENT LA TELE EN PRISON

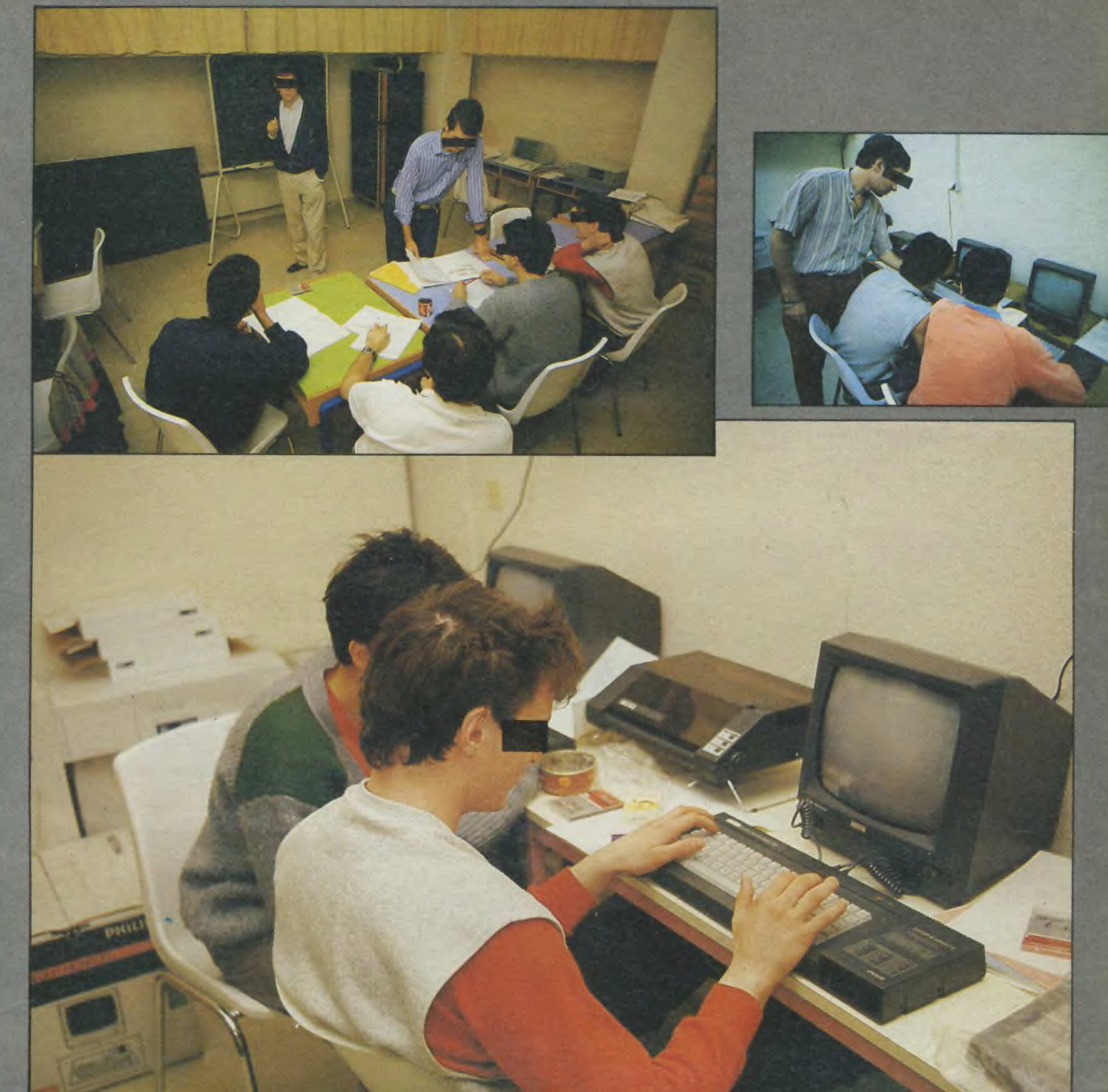
Selon la loi républicaine, sont mis en prison les "individus dangereux pour la société" afin de les mettre hors d'état de nuire et de leur permettre de préparer une réinsertion. Evidemment cette deuxième notion fluctue énormément au gré des gouvernements, mais aussi des intervenants. CLIP 2000 fait partie des associations présentes en prison, pour lesquelles réinsertion ne signifie pas garderie. Elle a introduit de nombreux cours d'informatique dans plusieurs maisons d'arrêt et travaille sur CPC et compatibles PC (notamment 1512) parce qu'ils sont bon marché.

Maison d'arrêt de Bois d'Arcy. Ici les détenus sont gardés en prévention, ou pour d'assez courtes peines. Devant la porte d'entrée, des femmes et des enfants attendent de pouvoir pénétrer à l'intérieur. Nous n'échappons pas au coup d'œil circonspect dans nos sacs.

Une autre porte et nous nous retrouvons sur une allée bordée de verdure qui mène tout droit vers les bâtiments de détention : genre blockaus modernes, aussi laids et morbides.

L'accueil du sous-directeur est par contre très chaleureux. Très fier, il nous demande : "ça ne vous dérangerait pas d'aller voir, après le stagiaire , X dans sa cellule. C'est un cas unique, une première pour nous, il vient de s'acheter lui-même un PC 1512 ?". OK, nous irons voir X. En attendant, après une incroyable (pour qui n'a jamais pénétré en prison) série de couloirs, d'escaliers barrés de portes fermées à triple-tours, de barreaux et de gardiens à qui il faut à chaque fois expliquer ce que nous venons faire, nous arrivons dans une petite salle, ressemblant à n'importe quelle salle de classe.

Ici, des jeunes suivent une formation informatique. Leurs deux formateurs sont des détenus, eux aussi. Ils viennent du quartier "adultes". Encore une première à Bois d'Arcy : c'est la seule maison d'arrêt de France où existent des "enseignants-détenus". Cette innovation, est dûe à ceux qui nous ont conduit jusque-là : l'association CLIP 2000.



Des enseignants disponibles et compétents pour des élèves appliqués et motivés.

"Pour réinsérer efficacement, il faut motiver"

C'est quasiment la maxime de CLIP 2000, association loi de 1901, créée en septembre 1985 par deux anciens membres du GENEPI (association d'étudiants de grandes écoles assurant de la formation en milieu carcéral) : Stéphane Marcinak et François Touret. Les deux amis avaient lors de leur première expérience, retenu le même enseignement : inutile de faire de la "formation/passe-temps". Le formateur perd son temps parce qu'il se rend compte du peu d'intérêt de ce qu'il enseigne pour une réelle réinsertion et l'élève perd son temps parce que (à supposer qu'il suive assidûment les cours) ce qu'il apprend ne lui donne aucune véritable qualification. Ils se sont donc tournés très naturellement vers l'informatique : un domaine qui a le vent en poupe sur le marché de l'embaûche et qui ne demande pas un équipement trop onéreux. Evidemment, selon ce dernier critère, le matériel Amstrad était tout désigné pour faire son entrée dans les prisons.

Alors, presque deux ans après sa création, CLIP 2000, qu'est-ce que c'est ?

Une association qui intervient dans un nombre croissant de prisons : Bois d'Arcy, Maison de la Santé, de Poissy et plus récemment de Fleury-Mérogis et de Liancourt dans l'Oise, avec plus d'une vingtaine de formateurs, trente 6128 et un PC 1512 HD, plus d'autres compatibles, des imprimantes et beaucoup de logiciels.

Une association qui s'adapte aux niveaux des formés. Aux adultes elle dispense des cours, soit d'initiation (prise en mains d'un ordinateur, — à quoi peut-il servir dans mon travail —, initiation au langage Basic ou aux logiciels professionnels comme dBase et Multiplan, par exemple) soit de perfectionnement (possibilité de passer le DUT informatique en détention ; perfectionnement en Turbo-Pascal...). Aux jeunes, elle propose soit une initiation à l'informatique, soit une mise à niveau des connaissances générales grâce à l'usage de didacticiels sur CPC.

Une association qui continue à aider les détenus au moment de leur sortie. Il s'agit à ce moment soit de trouver une place pour un jeune dans un stage AFPA, ou mieux, dans le cycle normal des études (Bac ou BTS), afin qu'il voit ses connaissances prises en compte ; soit directement d'essayer de trouver une embaûche pour l'un des adultes. Et rassurez-vous, cela marche bien. Six personnes formées et suivies par CLIP 2000 occupent à l'heure actuelle des emplois allant d'analyste-programmeur à chef de projet dans un cabinet de contrôle de gestion.

Enfin, une association qui a compris que "quelque part" (!) le nerf de la guerre, c'était l'argent et que donc il fallait





"X" devant son PC 1512, un cas unique dans une Maison d'arrêt.



Après la théorie la pratique.

CLIP 2000, VERSION "ENTREPRISE"

Parmi les détenus adultes, formés ou formateurs, qui travaillent avec CLIP 2000, beaucoup sont des informaticiens tout-à-fait "compétitifs" sur le marché du travail. Les membres de l'association se sont alors dits qu'il fallait exploiter ces compétences afin de pouvoir rémunérer tous les formateurs, afin aussi de pouvoir s'acheter plus de matériels et de logiciels. Ainsi est née l'idée de développer un aspect "SSII" dans les activités de CLIP.

Appel aux éditeurs

Les programmeurs de CLIP proposent de réaliser :
— la conception globale de logiciels sur la base de cahiers de charges précis (programmation en Pascal, Cobol, Basic, C ou Assembleur) ;
— la réalisation de routines internes du genre "Tool-Box" ;
— la maintenance, les modifications et amélioration de logiciels existant ;
— et la présentation graphique de produits.

Les éditions Gallimard par exemple, ont déjà choisi de travailler avec CLIP pour effectuer les versions logicielles de "Livres dont vous êtes le héros".
Evidemment ce travail n'est pas gratuit, il correspond aux prix en vigueur sur le marché. Mais CLIP se prévaut de plusieurs atouts : une disponibilité hors-paire et la garantie que tout travail accepté sera correctement effectué : des échecs seraient trop graves de conséquences, les informaticiens n'acceptent donc de réaliser que ce qu'ils sont certains de pouvoir faire.
Alors s'il y a parmi vous, chers lecteurs, des personnes intéressées, il vous faut téléphoner au : (16.1) 42.61.80.22, poste 47-60.

qu'elle en gagne pour conserver un maximum d'autonomie et de dynamisme. (Voir encadré ci-contre).

Apprendre à "faire" quelque chose

Le premier Philippe est un chef d'exploitation, le second — il s'appelle lui aussi Philippe — est directeur financier et fait la mise au point des programmes gérant sa propre entreprise. Actuellement, ils sont tous les deux détenus. Ce sont eux les professeurs incarcérés du stage des jeunes de Bois d'Arcy. Six jours par semaine, trois heures le matin et trois heures l'après-midi, ils assurent la formation de deux stages de jeunes (au maximum dix par stage). Ce sont eux qui ont défini le contenu de l'enseignement en fonction du niveau des élèves. Par exemple : approche de l'univers informatique, de la machine côté hard, prise en mains de l'ordinateur ou encore création de programmes de gestion d'entreprise ; étude de traitements de textes, Wordstar et Textomat ; de bases de données, Datamat et dBase ; ou de tableurs et intégrés, Calcomat, Multiplan et Lotus 123. Les deux Philippe sont les seuls enseignants détenus de CLIP, les autres formateurs viennent pour la plupart de grandes écoles informatiques.

Que pensent les élèves des cours qu'ils suivent ? L'unanimité se fait sur un point : "ce stage permet de lutter contre l'abêtissement, contre l'abrutissement qu'on vit dans la prison" affirme Laurent, et tous ses copains sont d'accord.

Il faut savoir que dans une maison d'arrêt comme Bois d'Arcy où l'on reste pour des peines — relativement — faibles, un détenu est enfermé pendant 22 h sur 24 h dans sa cellule avec un ou deux autres. "Et qu'est-ce que vous croyez que les types font ? Ils regardent la Cinq. Oui, ils passent tout leur temps à regarder la Cinq. Et quand quelqu'un ne fait que çà, il devient complètement abruti. Nous ici, on sort de la cellule et on apprend quelque chose qui en plus pourra nous servir plus tard. Par exemple moi, je voudrais bien pouvoir passer le bac en indépendant et après je m'inscrirai en BTS informatique" continue Laurent. Hamid lui espère pouvoir continuer dehors une formation comptable.

Comme l'explique l'un des deux Philippe : "ce que l'on essaie de faire, en plus de l'apprentissage à proprement parler, c'est de leur faire redécouvrir le goût de l'étude qu'ils ont souvent perdu". Et nous, nous comprenons que pour ces deux formateurs "hors norme", il s'agit aussi de lutter contre l'abrutissement généralisé et le découragement total.

Perspectives d'avenir ?

Pour Stéphane Marcinak et François Touret, la situation est bonne pour le moment, mais l'avenir est incertain. D'ici quelques mois leur statut aura changé. Aujourd'hui ils s'occupent de CLIP 2000 dans le cadre de leur service militaire, mais quand il sera fini, il leur faudra bien trouver un emploi rémunéré. A cette époque soit l'association aura pris suffisamment d'envergure pour salarier ses responsables, soit il faudra qu'ils réussissent à placer deux amis effectuant eux aussi leur service militaire dans ce cadre. Mais dans un cas comme dans l'autre, il est important que le gouvernement issu des prochaines élections de 1988 reste favorable à l'idée de réinsertion des détenus ! Pour ne pas risquer de voir les micros déserter les prisons...

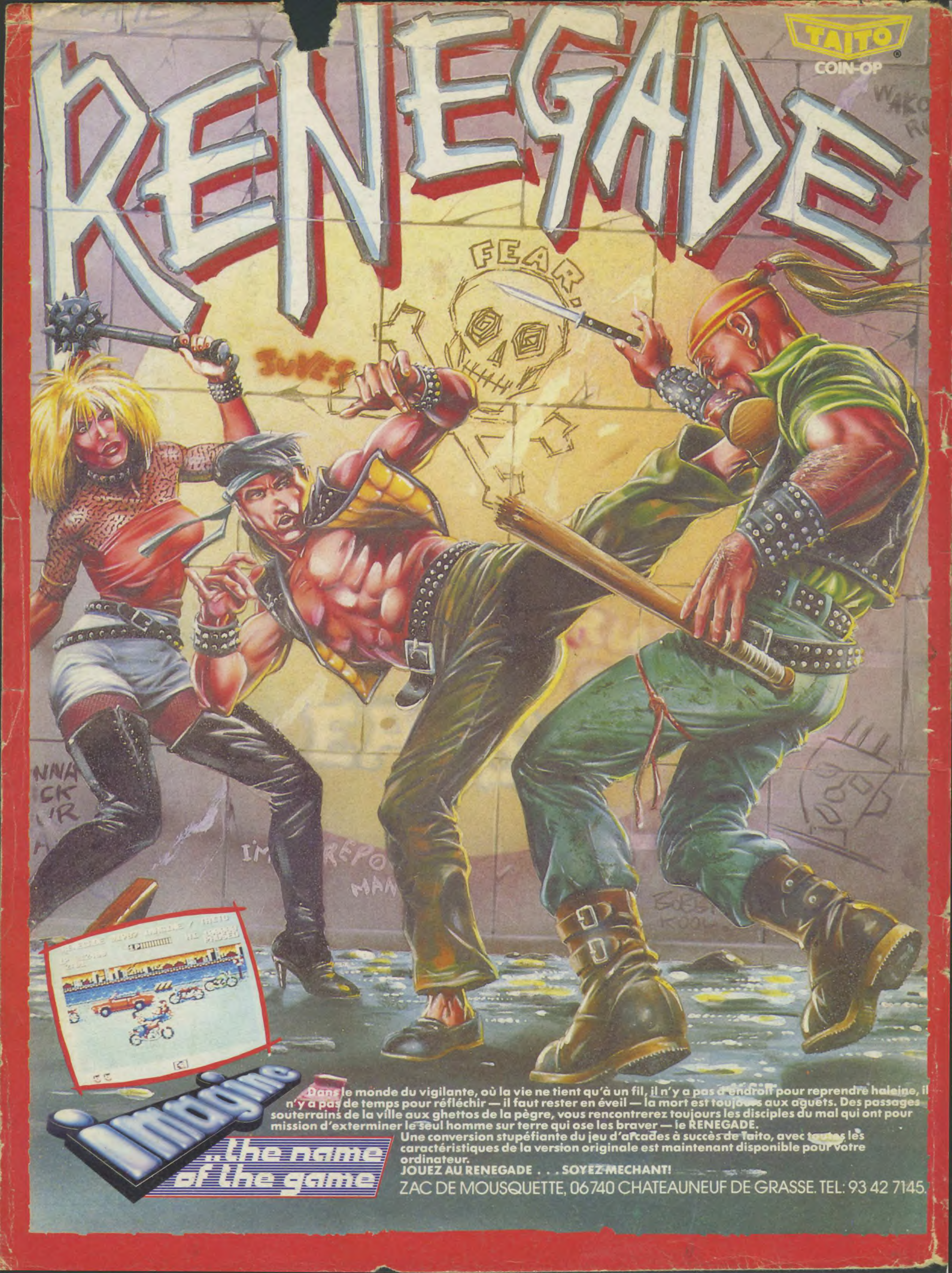
Mireille Massonnet
Photos de Michel Merlet



SEGA
ENDURO RACER TM
FREE GAME OFFER
'BEST COIN-OP CONVERSION'
Popular Computing Weekly
ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE
AMSTRAD®/SCHNEIDER® CASSETTE
ENDURO RACER™
Des pistes de bitume aux pistes du désert encombrées de pierres, envahies de poussière et de flaques d'eau, éprouvez tous les frissons que procurent les cascades à moto. Couché sur le guidon, debout sur la roue arrière ou le pied trainant dans les virages, ne perdez pas le contrôle !
© SEGA-ACTIVISION, disponible sur : AMSTRAD CPC – Cassette ou disquette, COMMODORE 64 – Cassette ou disquette, SPECTRUM – Cassette de 99 F* à 149 F*.
SEGA
WONDER BOY
FREE GAME OFFER
CASSETTE FOR
COMMODORE
64/128™
ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE
WONDERBOY™
Plus rapide en skate-board que les feux-follets... Plus habile à franchir les gouffres que les grenouilles meurtrières... Plus malin pour ramasser les bonus que les serpents venimeux... Plus drôle en sous-vêtement de super-héros que les perfides nains bleus... C'est vous l'unique, le seul WONDERBOY, qui sauverez votre belle du démon King !
Un jeu d'habileté, de précision et de bonne humeur.
© SEGA-ACTIVISION, disponible sur : AMSTRAD CPC – Cassette ou disquette, COMMODORE 64 – Cassette ou disquette, SPECTRUM – Cassette de 99 F* à 149 F*.
THE SPORTS PACK
THREE SUPERB SPORTS SIMULATIONS FROM THE SPECIALISTS
AMERICAN FOOTBALL
BASEBALL
BASKETBALL
Disk for Commodore 64/128
GAMESTAR
ALIENS U.S.
Tiré du célèbre film de science-fiction, Aliens vous oppose aux plus terrifiantes et impitoyables créatures qui soient apparues sur les écrans de cinéma. Des voies sombres de l'Atmosphère, en passant par les salles de machines, à la confrontation suprême avec Queen Alien, votre vie et celle de vos officiers dépendent de votre entraînement et de votre capacité à réagir face au danger.
© Electric Dreams Software, disponible sur : AMSTRAD CPC – Cassette ou disquette, COMMODORE 64 – Cassette ou disquette, SPECTRUM – Cassette de 99 F* à 149 F*.
ALIENS
THE COMPUTER GAME
FREE MAP
FEATURING STILL PHOTOGRAPHS FROM THE FILM
Electric Dreams
SOFTWARE
AMSTRAD®/SCHNEIDER® DISK
LE PACK SPORT
3 splendides simulations sportives
FOOTBALL AMERICAIN : Rien n'a été oublié dans GFL CHAMPIONSHIP FOOTBALL pour vous faire découvrir, sur le terrain, le rythme infernal du Football Américain. Lorsque vous verrez un membre de la défense adverse foncer droit sur vous, sans personne pour l'arrêter, vous commencerez à expérimenter toutes les sensations fortes que procure ce sport.
BASEBALL : CHAMPIONSHIP BASEBALL vous transporte au beau milieu du jeu : un championnat en 4e division, des matches pour départager les équipes à égalité et une finale. Expérimentez les joies et les peines qui font du base-ball le passe-temps national des américains.
BASKET : Un jeu qui se déroule à vitesse éclair, qui exige une excellente stratégie, du cran et de la résistance et plus que tout, un jeu riche en combinaisons : seuls les meilleurs athlètes peuvent participer à CHAMPIONSHIP BASKETBALL TWO-ON-TWO.
© GAMESTAR-ACTIVISION, disponible sur : AMSTRAD CPC - Cassette ou disquette de 199 F* à 299 F*.
QUARTET™
Lorsqu'une bande de terroristes poursuit et capture une colonie spatiale, une seule riposte possible : envoyer à la rescousse la plus foudroyante de vos équipes de combat : LE QUARTET. Les membres de cette équipe super-entraînée devront anéantir les méchants avant de s'opposer au Monstre Mécanique. Un jeu d'action très prenant, pour un ou deux joueurs.
© SEGA-ACTIVISION, disponible sur : AMSTRAD CPC – Cassette ou disquette, COMMODORE 64 – Cassette ou disquette, SPECTRUM – Cassette de 99 F* à 149 F*.
LE
D'



S 7 NOUVEAUX JEUX ARCADE
THE LAST NINJA
Cassette for COMMODORE 64/128
LAST NINJA™
Honneur : devise suprême du Ninja. Retrouvez les parchemins de Ninjitsu, dérobés par Shogun, avide de pouvoir. La route est dure et longue : armé d'épées, de shuriken et de nunchukas, vous affronterez le samourai, les gardes et les karatekas.
© SYSTEM 3, disponible sur : AMSTRAD CPC – Cassette ou disquette, ATARI ST – Cassette ou disquette – COMMODORE 64 – Cassette ou disquette, SPECTRUM – Cassette de 99 F* à 149 F*.
SEGA QUARTET
CASSETTE FOR COMMODORE 64/128
FREE GAME OFFER 1 TOKEN DETAILS INSIDE PACK
ACTIVISION ENTERTAINMENT SOFTWARE
* prix public maximum conseillé, suivant la machine et le support
Star Raiders II
The Great Galactic Adventure Continues
Electric Dreams SOFTWARE
ZX SPECTRUM 48K/128K/+
STAR RAIDERS II
La plus célèbre des aventures galactiques continue... Le Chef de l'Empire Zylon, Chut, prépare l'assaut de la galaxie CELOS IV. A bord du Liberty Star, le croiseur le plus combatif de tous les temps, opposez-vous aux forces armées de Chut.
Utilisez toutes vos armes et surtout votre esprit stratégique pour sauver l'univers !
* Marque déposée par Atari Corporation
© ELECTRIC DREAMS SOFTWARE, disponible sur : AMSTRAD CPC – Cassette ou disquette, COMMODORE 64 – Cassette ou disquette, SPECTRUM – Cassette de 99 F* à 149 F*.
ACTIVISION ENTERTAINMENT SOFTWARE
DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL
Tour Galliéni 2 – 36, avenue Galliéni
93175 BAGNOLET cedex



RENEGADE
TAITO
COIN-OP
FEAR
imagine
...the name of the game
Dans le monde du vigilante, où la vie ne tient qu'à un fil, il n'y a pas d'endroit pour reprendre haleine, il n'y a pas de temps pour réfléchir — il faut rester en éveil — la mort est toujours aux aguets. Des passages souterrains de la ville aux ghettos de la pègre, vous rencontrerez toujours les disciples du mal qui ont pour mission d'exterminer le seul homme sur terre qui ose les braver — le RENEGADE.
Une conversion stupéfiante du jeu d'arcades à succès de Taito, avec toutes les caractéristiques de la version originale est maintenant disponible pour votre ordinateur.
JOUEZ AU RENEGADE . . . SOYEZ MECHANT!
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.